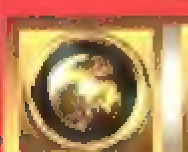
軟體世界

PC CHAMP

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY






特別報導

日本E3/TOKYO 96'展覽報導

日本E3展覽精彩非常，
多款強力，HOT GAMES
用力秀給你看！！

天龍八部

金庸

百戰天龍

聖少女戰隊III看圖法
97職棒大聯盟球場選擇法
Virtua Fighter 頭目現形法
魔界之泉－灰石傳奇魔法增加法
雷神之鎚加血密技
雷神之鎚自由飛行密技

遊戲獵人

極道梟雄II 魔龍帝國3
機甲雄風 瘋狂大飆車2
基因大戰 魔星大戰略
釣魚高手2 驚悚
2601帝國聯合艦隊
屠龍戰記等18篇精彩評析

JR新幹線

BRANDISH VT
Angel Halo Be・Yond
暗闇 憂樓 狂神之都 漂流

SUPER NEW FILES

國王密使VII 幽魂II 超鋼戰神
RALLY 越野冠軍賽 星戰AD3000
TIME LAPSE 法老王

超級檔案夾

決堡戰爭 朱紅血 天龍八部
神論 HR2 魔界重現
黑道當家 水滸傳
戀愛物語 卒業旅行
等16篇中文新品介紹

新GAME熱報

終極動員令之紅色警戒
新機甲爭霸戰－傭兵啓示錄
俠客英雄傳3 天使的迷都

遊戲攻略

時空特遣隊攻略篇(下)
神行百變天書之金庸群俠傳(上)
殖民計劃心得篇－特級上將指導手冊
富貴列車攻略劇情篇
斷劍旅遊手冊





由金庸直接授權之正宗原版天龍八部

即將瘋狂全省，瀟灑上市！





遊戲特色：

- 遊戲採640*480高解析的Full Color 模式，細膩優美。
- 45度角斜向立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西，再配合一些複合鍵還可變化出多種不同的動作，如翻牆、凌波微步、取高處物品、鞠躬彎腰等。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，可施展段譽最上乘的脫身之術凌波微步、還有時靈時不靈的六脈神劍、浩瀚莫測的北冥神功等；此外還有數不清的謎題難關等你來解。
- 首創3D立體迷宮，裏面有各式各樣的陷阱、浮板、踏台和謎題，考驗你的反應和智慧。









SOFT WORLD 軟體世界 智冠科技股份有限公司
高雄郵政16-69號信箱 P.O.BOX 16-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781


吞食天地
III
可選擇扮演的角色為一劉備、曹操、孫權
關卡數三人加起來約有１００關。
整個戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，每個人物的攻擊動作多達數百種。
武將單挑採全畫面表現方式，敵我雙方的擋、刺、劈、砍等動作進行流暢。
立體化的場景與會隨着裝備武器不同而改變的人物造型。
採用方便的"滑標指令"操作方式來進行遊戲。
戰場中的你，可以和你的盟友共同對抗敵人。
多變的劇情和各式各樣的陷阱以及各種特殊的陣法。
將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內。
武器種類有八種一槍、斧、鞭、戟、刀、劍、弓、鎚，每種又分五個等級。
賊兵種類有八種，正規兵有十二種，重武器兵則有五種，而座騎的種類則有十種。
多達二十四種的特殊玉石助你過關。
攻擊計謀的種類分為水、火、木、石、風
種的攻擊計，一般和強
三個超強的
特殊計一天命計、夢幻計、羽衣計。
十五種攻擊的陣形和八種防禦的陣形。

從曹操、孫權、劉備之不同觀點
來看魏蜀吳三國的興衰推移！

了解三國亂世史、享受充分英雄感的最佳遊戲！











軟體世界 智冠科技股份有限公司

三國演義 貳

如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲

在這風起雲湧的戰亂時代
誰能擊退所有對手，
成為萬民擁護的王者呢？
是權謀深重的曹操？
還是懷有雄才大略的劉備？

藉由遊戲所擬造似眞似幻的三國時代
您將化身爲其中一位君主，
眞正體驗烽火連天的緊急戰況，
一統中原就趁現在！

遊戲特色

*七個時代劇本，讓你體驗三國精神

*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制

*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性

*細膩豐富的指令群，一統中原靠智慧

*多樣的戰場設計，地形氣候要注意

*五花八門的作戰計畫，佈下天羅地網陷敵軍

*3D棋盤式的戰鬥畫面，調兵遣將展威風

*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千

*中國風味濃厚配樂，似夢似幻三國情



軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD



家可自行創造武將，有武將型、猛
型、智將型、文官型和軍師型等
你偏好那一型？



能超強的線上輔助系統，可以輕
的查詢任何想要的資訊。



城現在要出征...請攜帶不同攻城兵
器，打得敵人落花流水。



現在是重要的城池攻防戰，誰能打
贏這場攸關局勢變化的戰役呢？



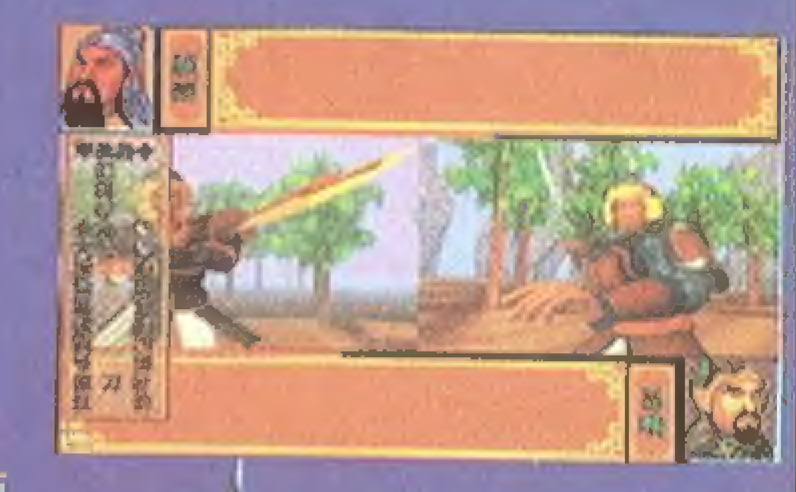
與各軍機要臣商討國家大事，他們
會給你一些方針。



遊戲中隨時會有各種突發狀況，如
將軍慕名加入，有時將軍也會不滿
你的行為忿而離開。想要各方英雄
豪傑投入帳下的話，可別胡作非為
喔！



行軍佈陣是一大學問，不同陣法有
不同的攻擊和防禦能力。



氣勢磅礡的武將對決。

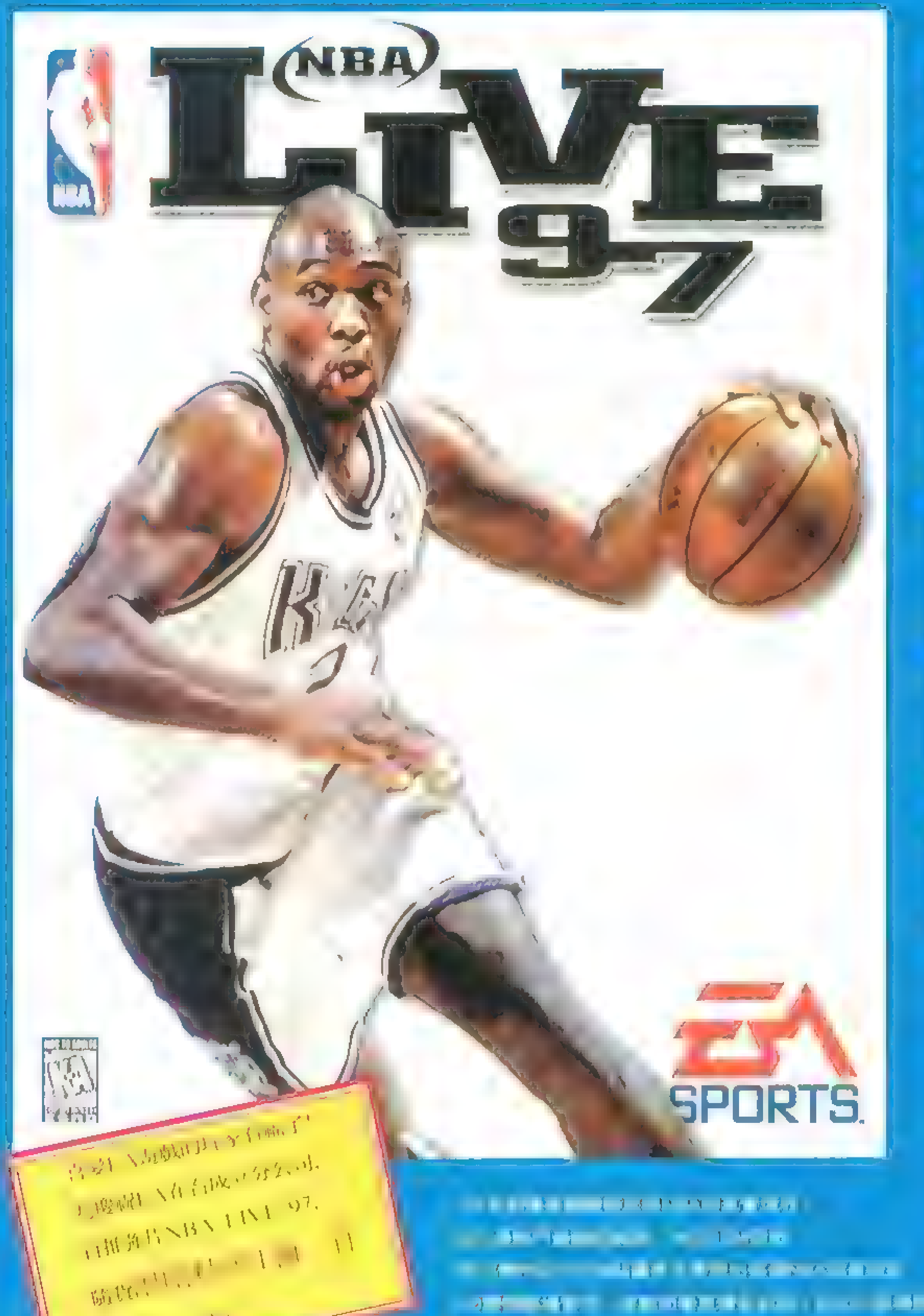


除了可在大地圖下達各項指令外，
還可切入畫面觀看城池動態。


A.D COP
危機特勤組
光畫科技
動作遊戲系列
第二彈
滑鼠對應！
光線槍對應！
FIGURE 2-3
SWAT
25th
POLICE
你跟你的伙伴莎拉，必須要殲滅敵人並救出人質
SEGA和NAMCO之後
支援486DX2-66以上的CPU
支援兩人對打
支援滑鼠,PC GUN,PC BON及SHOOT PC光線槍系列
支援多種音效卡
支援CD音軌的音樂
光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphic CO.,LTD.
電話：(02)920-5675
傳真：(02)920-5693
12月發售
合作及內外



星空魔法美少女
一部結合動作、戰略、RPG的超級大作
即將誕生
非常玩家資訊有限公司企劃．製作
TEL:(02)912-9458 FAX:(02)911-6884


NBA
LIVE
97
EA
SPORTS
勁爆美國職籃
(限量2,000套)
ELECTRONIC ARTS
台北市

EVIL

[illegible]了枯燥無味的[illegible]者嗎？
[illegible]次換個口味當[illegible]說中的大魔王如何？
[illegible]你[illegible]己的妖魔迷宮
[illegible]以為正義勇者的愚蠢人類前來送死
[illegible]蜘蛛怪隨時等候你的召喚
[illegible]下城中的一切戰爭
[illegible]的爪牙們撕裂任何妄想奪取
[illegible]城財寶的愚笨勇者
[illegible]勇者的屍體滿足爪牙們的食慾
超過20種不知名的法術等你去研究開發
十足驚人的360度完全3D立體世界

地城守護者

IS GOOD

創造屬於你自己的幻想國度

dungeon KEEPER

ELECTRONIC ARTS　台北市南京東路五段188號7樓　TEL(02)747-6588　FAX(02)747-6312

桃竹苗,中區　南區經銷：　憶弘國際有限公司　TEL (02)917-9018　FAX (02)914-2320

轟天雷音效卡

轟天雷音效卡採用YAMAHA 32Bit Value





大贈送
搶

Sound Blaster 16Value PnP™

SOUND BLASTER

★ 採用YAMAHAYMF-718S最新晶片，100%經WIN95認[illegible]格，具軟控32Bit Wave Table[illegible]。

★ 擁有YAMAHA兩種獨特3D音場處理[illegible]組。

★ 支援PLUG & PLAY隨[illegible]，[illegible]。

★ 正港16Bit錄放兩用、CD立体音質，內建有16Bit Sigma-Delta Stereo CODEC。

★ 可程式化錄音取樣頻率最高可達48KHz，媲美CD音質。

★ 可支援I-Phone及Internet快取立体全雙工標準。

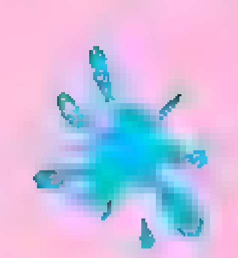
★ 具有四種音質處理模式可供選擇。

★ 支援兩組Joystic搖桿(Option Y-Cable)。

★ 完全相容於Games、Sound Blaster Pro、Windows Sound System、Win95 WIN NT等多種作業系統。

★ 具備128種General MIDI Instruments。

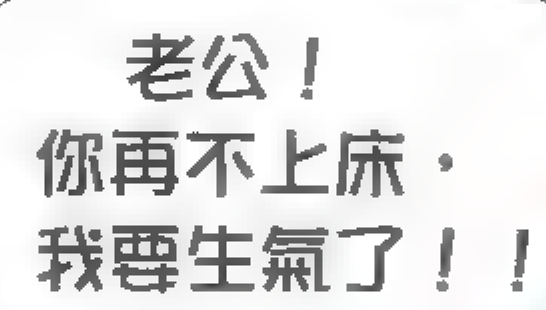






亞資科技股份有限公司
台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TEL:(07)8150788　FAX:(07)8150907

北京辦事處 TEL:86-10-62983156 FAX:62982320
日本分公司 TEL:002-813-5958-7031 FAX:7032



親愛的，
再...再等一下，
又來一架攔截機了！

更擋不住的誘

星戰3000AD

結合飛行模擬、太空戰鬥、探險、





向銀河飛將







多項驚人創

過去你只操縱一部

可想到的宇宙大戰情節，完全

戰機、衛星、航空母艦 ....超強軍備。

每種太空載具，多種飛行模式！

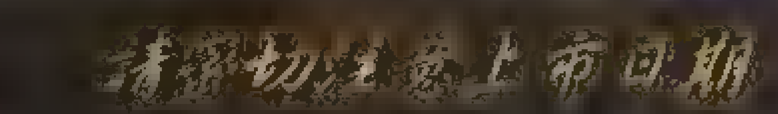
可扮演反方角色，與正義軍對抗！

全程SVGA高解析戰鬥畫面。

年

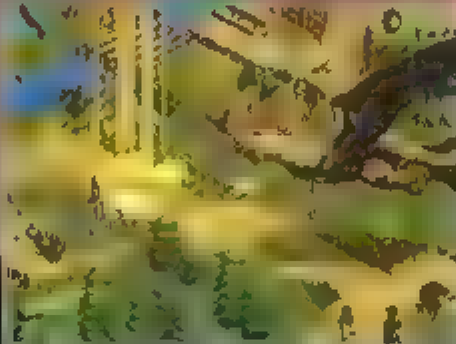
！

獨家代理
interWISE
英特衛多媒體聯合國
call in 熱線: (02)999-6768

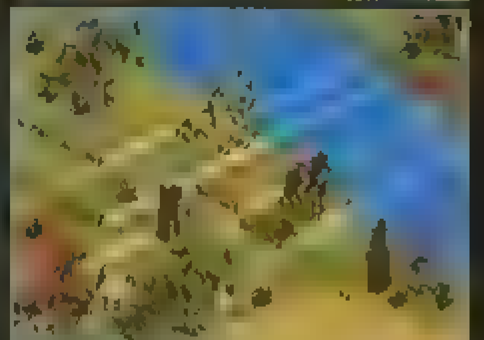
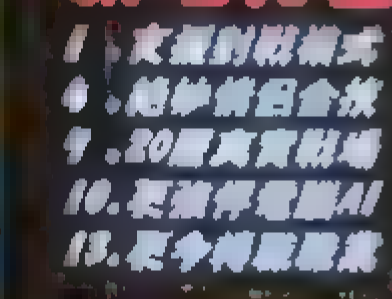
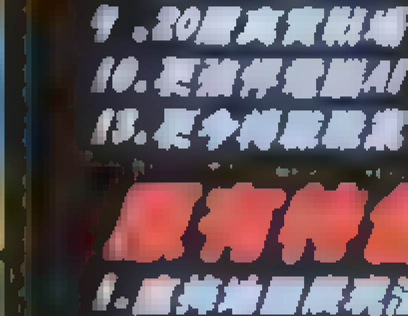
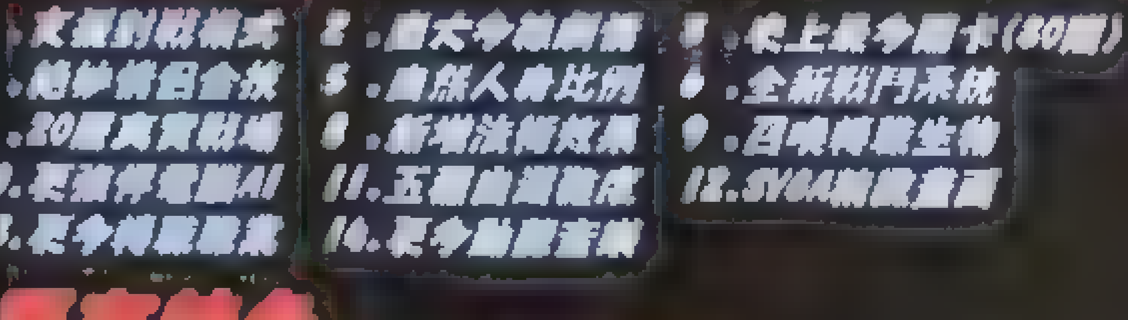


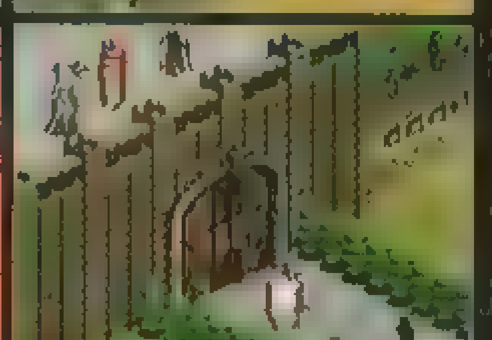
超時空英雄傳說 2
復仇魔神

新型態戰略RPG



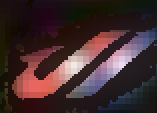





宇峻UNICORN小組繼"超時空英雄傳說"又一傾力之作



宇峻科技股份有限公司
:(02)2720069 BBS:(02)272247 FAX:(02)2722097
www.uj.com.tw
文化路一段127號2F
email:uj@vip.fancy.com.tw



DEC

軟體世界雜誌　第93期

軟體世界 PC CHAMP SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

91 特別報導



SUPER NEW FILES



超級檔案夾



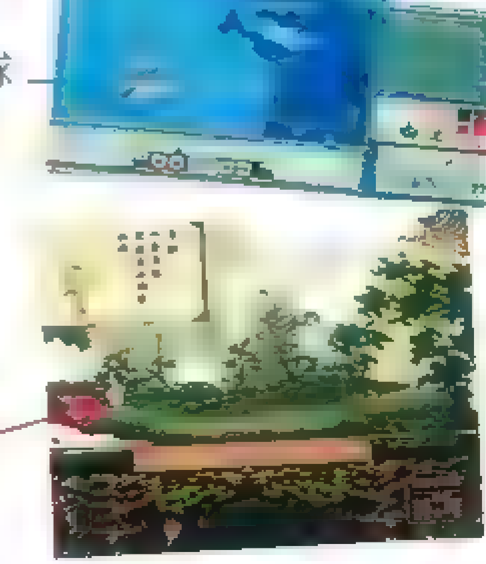


新GAME熱報



遊戲攻略

遊戲獵人





JR新幹線



網路逍遙遊



PC地帶

邁向寫GAME之路



遊戲終結者





紙上新天地—270

其他專欄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。







在SEGA SATRUN、PLAY STATION等次世代主機相繼推出後，台灣各地的遊樂器販賣店中，出現了一項稱爲「台片」的產品，也多了一種稱爲「改機」的服務。當然啦！並不是每一家店都有上述的產品與服務，有興趣的讀者可以自行前往商家詢問。OK！哈啦了半天，到底什麼是台片？台片又干電腦遊戲何事呢？知道的讀者就跳過這一段，不明瞭的讀者就姑且往下一瞧吧！

台片，簡稱T片，顧名思義即爲台灣所壓製的光碟片，與俗稱「大補帖」之光碟，有姐妹產品之美稱且具異曲同工之效，該項產品最爲人稱道即是售價極爲低廉，聽聞近來發行廠商，爲改善其CD片的美觀程度，相繼推出CD面彩色印刷的版本，以增加銷售量數，更有甚者將〝包裝精美〞的台片，反銷回原產地－日本。在技術方面一直無法勝過日本的現今，我們終於靠台商在價格戰略上反撲成功。觀此一現象，不知是該憂還是該喜？

站在一個學生級玩家的立場，這種價格低廉的物品，無疑地具有相當致命的吸引力。以一套原版軟體1500 元來做比較，台片的售價通常爲其 1/15 或更低。因此在國人智慧財產權觀念尚未完全成熟的情況下，該種產品自然成爲他們的最愛。

那售價低廉的台片，對電腦遊戲軟體又有何衝擊呢？在使用親和度方面，大家都知道，對於一位接觸電腦不久的使用者而言，調校 CONFIG 檔、 AUTOEXEC 檔或更深入複雜的設定，無疑是一件苦差事。但不幸地，許多電腦遊戲從安裝到可以正常使用，通常需經過一連串的步驟才能完成。這安裝過程中軟體與硬體若能和平共處還不打緊，萬一兩者之間有一方水土不服或不安於室，那這位初級使用者可就頭痛囉！相對地，在次世代遊樂器上，一概不會有此類問題發生，遊戲軟體放入CD 槽後若不能使用，只有兩種問題：光碟片是壞的，不然就是主機不行了。因此在使用的便利性上，遊樂器的使用是簡便許多！那在價格方面呢？電腦遊戲軟體目前最低的售價約500元以上，台片則依各地行情約 50元～100元。很明顯地，價格上台片又勝了好幾籌。

以上種種比較，並不是鼓勵讀者們棄電腦遊戲於不顧，而轉投次世代主機陣營；也不是要台片製造廠商壓製更精美T片，繼續攻佔日本市場。只不過想讓一直參與電腦遊戲軟體成長路程的廠商與玩家了解，目前電腦遊戲的銷售狀況，多少都受到景氣與台片的影響，廠商們可得多加把勁兒囉!!



- 統計日期：10月29日～11月28日
- 總得票數：7578票
- 廢票：23　●其他：357
- 資料來源：軟體世界雜誌92期選票

綜合票選 Best 5

1 [illegible]
□大宇
□角色扮演
1 –



2 [illegible]
□軟體世界
□策略
5 ↑



3 [illegible]
□大宇
□益智
2 ↓



4 [illegible]
□第三波
□歷史模擬
3 –



5 [illegible]
□歡樂盒
□文字冒險
4 ↓

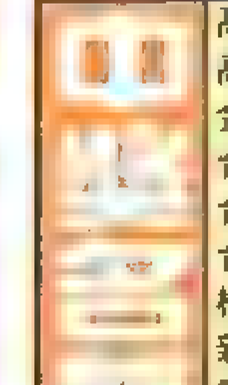


◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲名稱	公司／類型	上期	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇 / RPG	1 –	579
2	[illegible] II	軟體世界 / 策略	3 ↑	561
3	大富翁III	大宇 / 益智	2 ↓	557
4	中華職棒II	軟體世界 / 運動	4 –	353
5	炎龍騎士團II	漢堂 / 戰略RPG	5 –	312
6	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇 / 角色扮演	6 –	265
7	天使帝國II	大宇 / 策略	7 –	205
8	蜥蜴超人	大宇 / 動作	7 ↓	187
9	超時空英雄傳說	宇峻 / 戰略RPG	9 –	169
10	[illegible]	歡樂盒 / 角色扮演	11 ↑	139
11	[illegible]	軟體世界 / 角色扮演	NEW	136
12	龍騰三國	軟體世界 / 策略RPG	10 ↓	129
13	[illegible]	軟體世界 / 益智	17 ↑	111
14	春秋爭霸傳II－問鼎天下	大宇 / 戰略	11 ↓	102
14	[illegible]	大宇 / 益智	18 ↑	98
16	軒轅劍II	大宇 / 角色扮演	16 –	64
17	[illegible]	光譜 / 策略	NEW	61
18	黎明之砧	軟體世界 / 角色扮演	18 –	50
19	麻將大師	光譜 / 博弈	14 ↓	48
20	[illegible]	熊貓 / 角色扮演	NEW	47







高雄市◆曹威睿	高雄市◆洪鈞評
高雄市◆林琨傑	高雄縣◆蔡建興
金門縣◆李根逸	台北市◆余政諺
台北市◆吳忠政	台北縣◆孫洪琪
台中市◆張鴻人	台中市◆黃世平
台中縣◆梁進輝	台中縣◆黃証鴻
桃園縣◆沈俊廷	彰化縣◆楊景彬
新竹市◆蔡念熏	中壢市◆劉俊佑
雲林縣◆李國華	雲林縣◆戴偉成
屏東市◆涂玉峰	屏東市◆諸保印

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體、套。得獎者請與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20



名次	遊戲名稱	代理商／類型	上月	票數
1	三國志V	第三波／歷史模擬	1 –	412
2	同級生II	歡樂盒／文字冒險	2 –	367
3	魔獸爭霸II	松崗／戰略	3 –	342
4	美少女夢工場II	精訊／模擬養成	8 ↑	264
5	終極動員令	第三波／戰略	5 –	213
6	三國志IV	第三波／戰略	4 ↓	166
6	雷神之鎚	美商新美／動作	14 ↑	166
7	三國志英傑傳	第三波／戰略	9 ↑	138
9	毀滅公爵	憶弘國際／動作	6 ↓	123
9	NBA Live 96 美國職籃大賽	憶弘國際／運動	11 ↑	123
11	龍騎士IV	歡樂盒／戰略	12 ↑	109
11	天地無用－魎皇鬼	天堂鳥／冒險	13 ↑	103
13	毀滅戰士II	精訊／動作	16 ↑	99
14	文明帝國II	第三波／策略	17 ↑	97
14	十字軍	軟體世界／動作解謎	19 ↑	97
16	燃燒的野球V	軟體世界／運動	7 ↓	65
17	模擬城市 2000	軟體世界／模擬	14 ↓	62
18	銀河飛將IV	憶弘國際／模擬	NEW	37
18	時空特警隊	第三波／動作冒險	NEW	29
20	俠客遊	第三波／角色扮演	NEW	13

◆經銷商銷售 TOP 20

名次	遊戲名稱	代理商／類型	上月	票數
1	金庸群俠傳	軟體世界／角色扮演	NEW	658
2	三國演義II	軟體世界／策略	1 ↓	437
3	三國志V	第三波／歷史模擬	2 ↓	402
4	絕代雙驕	歡樂盒／角色扮演	7 ↑	380
5	鬪網	廣揚／冒險	3 ↑	347
6	非洲探險II	熊貓／益智	NEW	273
6	魔島大富翁	軟體世界／益智	18 ↑	241
7	仙劍奇俠傳	大宇／角色扮演	5 ↓	192
9	龍騰三國	軟體世界／策略	9 –	175
9	遊戲修改大師 5.0	精訊／工具	12 ↑	170
11	殖民計劃	光譜／策略	11 –	158
11	十字軍II－絕不後悔	憶弘國際／動作	17 ↑	136
13	天地無用－魎皇鬼	天堂鳥／冒險	NEW	132
14	雷神之鎚	美商新美／動作	14 –	125
14	極道梟雄II	憶弘國際／策略	NEW	117
16	英雄傳說III－白髮魔女	天堂鳥／角色扮演	NEW	108
17	VR 快打 PC 版	鼎昌／格鬥	NEW	103
18	八女神物語II	天堂鳥／策略	15 ↓	96
18	百慕達	博德曼／動作冒險	15 ↓	87
20	魔界之泉II－[illegible]	華義國際／角色扮演	NEW	82

特別感謝本月提供資料的全省 30 家經銷商

- 展城書局
- 龍軒書局
- 新驊電腦書局
- 隆嘉電腦專賣店
- 傑登電腦台南店
- 益崧資訊有限公司
- 達瑩資訊有限公司
- 知航國際有限公司
- 宏大電腦資訊行
- 諾貝爾書局桃園店
- 創世紀唱片有限公司
- 宏華軟體書城高雄店
- 詠銘科技有限公司
- 天青資訊有限公司
- 宏華軟體書城宏廣店
- 僑品電腦資訊股份有限公司南一店
- 華彩軟體屋有限公司
- 弘城資訊有限公司
- 書耕電腦專賣書店
- 光統文化廣場左營店
- 遠太電腦科技有限公司
- 宏達資訊電腦有限公司
- 瑞琪資訊有限公司
- 國廉資訊企業股份有限公司
- 順發電腦有限公司中壢店
- 宏華軟體書城台南店
- 晉新電腦股份有限公司
- 大成堂圖書事業有限公司
- 順發電腦有限公司高雄店
- 三井資訊股份有限公司中壢店

GAME

新片動向

提 供

十二月份

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1 日	● 97 年傲氣雄鷹 CD 版	憶弘國際	飛行模擬	1200
1 日	●獅子王動畫故事書 CD 版〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●獅子王動畫遊戲光碟〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●阿拉丁神燈遊戲 CD 版〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●小熊維尼 CD 版〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●風中奇緣 CD 版〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●捉姆與卜巴森林遊戲〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1200
1 日	●玩具總動員故事書 CD 版〔 WIN/MAC 〕	憶弘國際	幼教	1350
1 日	●玩具總動員遊戲光碟〔 WIN/MAC 〕	憶弘國際	幼教	1350
1 日	●鐘樓怪人 CD 版〔 WIN 〕	憶弘國際	幼教	1350
2 日	●星際毀滅者 CD 版	世紀縱橫	射擊	690
5 日	●命運 CD 版〔WIN95〕	憶弘國際	策略	990
5 日	●遊戲天碟Ⅲ CD 版	富爾特	綜合	290
5 日	●遊戲戰鬥營Ⅵ CD 版	富爾特	綜合	290
5 日	●網際悍將 CD 版〔 WIN3.1/WIN95 〕	富爾特	工具	未定
15 日	●長弓韓國戰場資料片 CD 版	憶弘國際	飛行模擬	650
15 日	● 97 年國際足球賽 CD 版	憶弘國際	運動	1350
20 日	●三國志孔明傳 CD 版〔 WIN3.1/WIN95 〕	第三波	角色扮演	1350
25 日	●卒業旅行 CD/ 磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
30 日	●幻世書譚	新意	角色扮演	600
30 日	●戰魂 CD 版〔 DOS /WIN95 〕	新意	動作模擬	800
上旬	●海底神兵 英文 CD 版〔 DOS/WIN95 〕	美商新美	3D 動作	860
上旬	●暗黑破壞神 CD 版	松崗	角色扮演	990
上旬	●瓊斯博士視窗冒險 中文版	松崗	益智冒險	350
上旬	●法老王 CD 版	松崗	冒險	840
上旬	●愛琴日記 CD 版	精訊	教育養成	未定

一月份

日期	遊[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
上旬	●藍色石榴石 CD/ 磁片版	歡樂盒	益智	760
中旬	● NBA LIVE 97 CD 版	旭甫	運動	未定
中旬	●漢堡戰爭 CD 版	軟體世界	戰略	未定
中旬	●蝉龍 英文 CD 版〔 WIN95 〕	美商新美	3D 動作	980
中旬	● YOUNG GUNS 大富翁 CD 版	松崗	益智	750
中旬	● R2 遺跡之道 CD 版	松崗	角色扮演	720
中旬	● F-22 CD 版	松崗	模擬飛行	840
中旬	●火線大風暴 CD 版	熊貓	射擊	未定
中旬	● VR 終極戰警 CD 版〔 WIN95 〕	鼎昌	射擊	未定
中旬	● '96 職棒大聯盟 CD 版〔 WIN95 〕	鼎昌	運動	未定
中旬	●魔神戰記Ⅲ CD/ 磁片版	大宇	角色扮演	未定
中旬	●大富翁之破壞超人 CD 版	漢堂	智育	580
中旬	●小鎮驚魂 CD 版〔 DOS/WIN 〕	第一波	冒險	未定
中旬	●獵殺潛航 中文 CD 版	第二波	模擬	900
中旬	●蘇愷 27 CD 版〔 DOS/WIN 〕	第二波	模擬	840
下旬	●摩天大樓〔 WIN3.1/WIN95 〕	第一波	策略模擬	680
下旬	● HR2 CD 版	第[illegible]波	未定	680
下旬	●超速任務 原文 CD 版〔 DOS/WIN 〕	第三波	冒險	未定
下旬	●企鵝闖天關 原文 CD 版〔 DOS/WIN 〕	第三波	冒險	未定
下旬	●烽火連天 原文 CD 版〔 WIN95 〕	第三波	即時戰略	840
下旬	●天龍八部 CD 版	軟體世界	動作冒險	未定
下旬	●俠客英雄傳Ⅲ CD 版	精訊	角色扮演	未定
下旬	●毀滅公爵　核子風暴 英文 CD 版	美商新美	3D 動作	未定
未定	●凶兆 中文 CD 版	英特衛	冒險	未定
未定	●星戰 3000 AD CD 版	英特衛	策略飛行	未定
未定	● TIMELAPSE CD 版〔 WIN 〕	英特衛	冒險	未定
未定	●虎將神兵 CD 版	旭光	策略	未定
未定	●創世封魔傳 CD 版	天堂鳥	策略	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

1日	●鹿鼎記 CD 版	歡樂盒	角色扮演	未定
上旬	●中華職棒 Ⅲ CD 版	軟體世界	運動	未定
中旬	●地下城守護者 CD 版	旭甫	角色扮演	未定
中旬	●三國風雲 CD 版	世紀縱橫	戰略	未定
中旬	●禁斷的血族 CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
中旬	●魔法氣泡 CD 版〔WIN〕	微波	智育	未定
下旬	●吞食天地 Ⅲ CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●水滸傳－梁山英雄 CD/磁片版	熊貓	動作	未定
下旬	●創滅天地 CD 版	精訊	角色扮演	未定
下旬	●勇者泡泡龍 CD 版〔DOS/WIN95〕	龍愛科技	益智	500
下旬	●誕生 SPECIAL CD 版	歡樂盒	養成	未定
未定	●鐵達尼號沈沒記 CD 版〔WIN〕	英特衛	冒險	未定
未定	●大唐傳奇 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	●正宗台灣十六張麻將 Ⅱ CD/磁片版	大宇	智育	未定
未定	●英雄傳說 Ⅲ－朱紅雪 CD 版	天堂鳥	角色扮演	未定
未定	●黑道當家 CD 版	天堂鳥	益智	未定
未定	● BRANDISH Ⅱ CD 版	天堂鳥	冒險角色扮演	未定
未定	● IRON&BLOOD CD 版	英特衛	動作	未定
未定	●復仇魔神 CD 版	宇峻	戰略角色扮演	未定

二月份

上旬	●傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
上旬	●波波大冒險 CD 版〔WIN95〕	微波	動作	未定
中旬	●終極警探 CD 版	旭甫	角色扮演	未定
中旬	●第六感之戀 CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
中旬	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	未定
中旬	●情劍山河	仕積	角色扮演	680
下旬	●致命的毒藥 CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
未定	● CALLHANS CROSS-TIMES SALOON CD 版	英特衛	冒險	未定
未定	●封神演義 CD 版	軟體世界	戰略角色扮演	未定
未定	●水滸傳	軟體世界	角色扮演	未定

軟體世界雜誌 12·15～1·14

12·15	星期日	★長弓韓國戰場資料片 ★97 年國際足球賽
16	星期一	
17	星期二	
18	星期三	
19	星期四	
20	星期五	
21	星期六	●冬至
22	星期日	
23	星期一	
24	星期二	
25	星期三	●行憲紀念日 and 聖誕節 ★卒業旅行
26	星期四	
27	星期五	
28	星期六	
29	星期日	●電信節
30	星期一	★幻世喜譚 ★戰魂
31	星期二	
1·1	星期三	●元旦 ★鹿鼎記
2	星期四	●新年快樂
3	星期五	
4	星期六	
5	星期日	●小寒
6	星期一	
7	星期二	
8	星期三	
9	星期四	
10	星期五	
11	星期六	
12	星期日	
13	星期一	
14	星期二	

The Mask of Eternity

國王密使 VIII

一個許多境界的世界

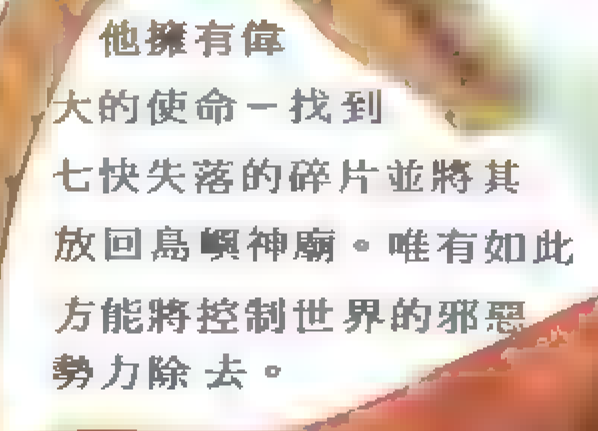
乍看之下你一定不會想到這是〝國王密使〞系列的續集，所有的漫畫式圖型與迪斯奈風格的動畫過場情節在續集中都不再存在了。 The Mask of Eternity 與其前作們大不相同，你可以說這是冒險遊戲的新境界。

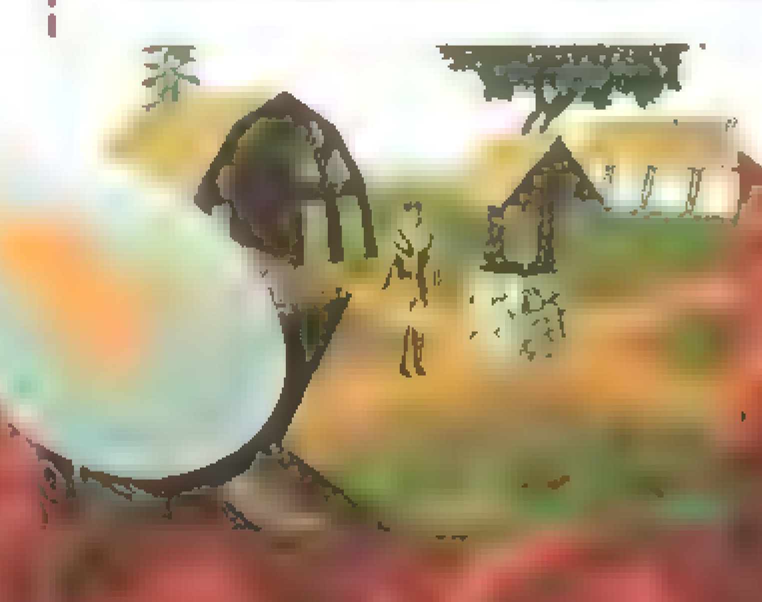
The Mask of eternity 不只是一個單純的劍客及魔法師的冒險遊戲而已。在遊戲的一開始玩家將會扮演住在 Daventry 王國的 Connor MacLyrr（一個漁夫的兒子）。他自幼就被一種邪惡的魔法所詛咒，凡是被其所觸摸的生物就會變成石頭。 Connor 必需尋找解除詛咒的方法。 The Mask of Eternity 在 Connor 出生的時候分解成爲七塊碎片，並且被一陣奇異的怪風各自吹散到不同的地方。其中的一塊碎片在 Connor 出生之時接觸到了他的臉頰，並留下了一個五彩的傷疤。這塊傷疤一直陪著他長大，並且象徵著他擁有偉大的使命－找到七塊失落的碎片並將其放回島嶼神廟。唯有如此方能將控制世界的邪惡勢力除去。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN 95	機種：未定 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Sierra	第三波	未定	音效：S/G/M 操作：K/M

關於國王密使的優秀史





沒有人可以反對國王密使系列是冒險遊戲史上許多富有影響力的遊戲之一。獨特編織遊戲架構的手法樹立了許多冒險遊戲的標準。在每一代的〝國王密使〞中，玩家都可以發現她樹立了新的風格，而不是跟著市場上的流行跑。她的遊戲探討人性以及價值，將電腦科技推到新的境界讓玩家可以享受新的感覺。現在 Roberta Williams 又再一次的將國王密使帶到科技的最先端。

國王密使是 Sierra 創立以來設計過互動性最高，而且內容最豐富的遊戲，遊戲中使用了從未在任何其他的冒險遊戲中出現過的新技術。這遊戲會像 Kingdom of adventry 那樣成為國王密使系列中最具代表性的作品嗎？會的。遊戲中將會有很多令人驚訝的冒險遊戲成份嗎？那是當然。Mask of Eternity 將會是玩家玩過最有視覺、感覺、以及最容易操作冒險遊戲。

新世代的電腦遊戲

新作中的世界就好像現實般的真實，無論是人物或是生物。

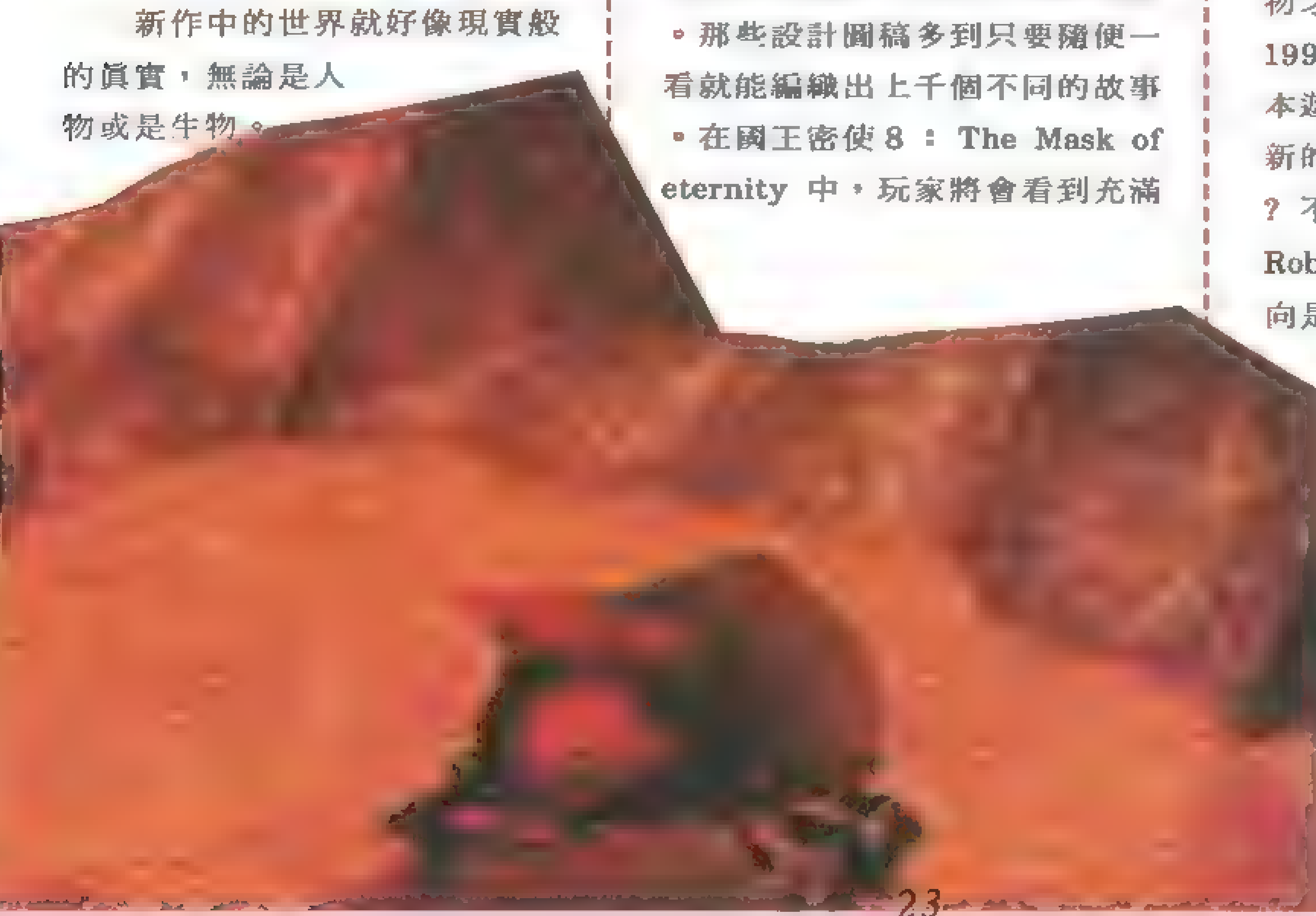


遊戲的圖型介面採用了 3-Space 引擎，這是一個通常都被拿來設計飛行模擬遊戲所使用的引擎。在遊戲中玩家可以自由調整視角，光是這一個功能就讓本遊戲比起其它的冒險遊戲要出色許多。在設計國王密使系列時，最重要的就是 Roberta William 對於設計一個幻想世界的熱忱。在設計小組的工作室中，所有的桌面一定是隨時隨地的放滿了遊戲的圖型設計草稿以及遊戲的世界地圖。那些設計圖稿多到只要隨便一看就能編織出上千個不同的故事。在國王密使 8 ： The Mask of eternity 中，玩家將會看到充滿死人的黑暗地底世界，由土、空氣、水、以及火等元素所構成的魔法世界，甚至奇異的島嶼。

雖然 The Mask of Eternity 將會是使用即時 3D 的引擎並且會有很多的動作成份，但是在遊戲中還是會保有冒險的成份。也就是說，玩家不但能看到非常真實的世界，也可以享受冒險遊戲所擁有的驚喜成份。本遊戲將會在一年半後推出，由於遊戲的 3D 畫面太過複雜，所以遊戲將會使用 3D 加速硬體，不過在一年半後所有的 3D 加速硬體將會跌價至一般玩家可以負擔的價位。

動作成份 ?!

在找尋七塊碎片的途中，玩家將會遇到許多挑戰，在 The Mask of Eternity 中，玩家將會發現遊戲比起以前的國王密使系列多了許多的動作成份。一個很好的例子就是玩家將得要殺掉一些會妨礙你完成任務的怪物，〝在 The Mask of Eternity 中，至少有七個地方玩家一定要除掉怪物才能繼續遊戲。本遊戲預定於 1997 年的聖誕節推出，到時候本遊戲將會為遊戲市場設立一個新的里程碑。 1997 年聖誕節???不過我想應該是值得等的，Roberta Williams 的冒險遊戲一向是業界的極品。一個忠實的建議，玩家也許可以從現在開始存錢了，因為筆者聽說本遊戲只能在 Pentium 上執行喔！如果玩家們是國王密使系列的忠實玩家的話，請密切注意本雜誌未來的報導，我們將會更深入的介紹 The Mask of Eternity 。



A Puzzle of Flesh

幽魂 II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	Win95	機種：486DX4-100 記憶體：12MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sierra	第三波	美國已上市	

在「幽魂二」中玩家將找不到任何與一代有關的人、事、物，因為一切都是新的：新的人物設定、新的背景設定以及新的劇情設定。「幽魂一」主要是在一個鬧鬼的屋子中所發生的故事——一個與「半夜生物」在一起發生的故事——一個與Vicent Price及Peter Cushing（兩個都是美國70年代有名的電視鬼片製作人，專門喜歡鬼屋故事）有著相同風格的故事；而幽魂二的風格則是：玩家將不會知道下一步會怎樣演，劇情會如何發展！我們就來聽聽幽魂二的製作人——羅萊・雪楠（Lori Shannon）是怎麼說的吧！

幽魂Ⅱ如何驚異恐怖？製作人羅萊現身說法！

我（羅萊．雪楠）決定要將幽魂二的背景設在現代的城市之中，因為我認為沒有一種地方比城市更加可怕的了。我相當喜歡在幽魂一之中的那一間大房子（我真希望我能住在那裡），但是我相信在將背景設定在一間現代化的大公司中更能營造出許多的可怕的氣氛：黑暗且充滿煙霧的街道、五光十色的俱樂部，以及一條在精神病院中被遺忘的通道。我覺得故事一開始應該要很正常的進行，這樣一來當我把你腳底的地毯抽掉之後，你就會更用力的摔入恐怖的深淵，事實上你可能永遠都再也爬不起來了。





聽起來很殘酷嗎？也許是吧，但是整個幽魂二的故事與架構就是要狠狠的虐待你的腦筋，強迫你的腦子去接受你從未想像到的事情。我要讓你在玩過遊戲後一個人在電腦前面發抖。我要你永遠記得遊戲中那恐怖的畫面，許多周，好幾個月，也許好幾年。這是一個專們設計給成人的恐怖遊戲，內容充滿了挑戰、思考、戰慄，以及混亂。這不是一個給小孩子玩的遊戲。讓我再一次更大聲的說：「這不是一個給小孩玩的遊戲!!」我極力反對任何未滿十七歲的玩家來玩這個遊戲。打從一開始這就不是朝著年輕玩家為方向所設計的遊戲，雖然遊戲中也有一個功能能讓有心臟病或是膽小如鼠的玩家關掉一些恐怖的畫面，但是這還是一個限制級的遊戲。即使有家長在場未成年的玩家還是不能玩。我已經在這邊一再的警告了，所以，如果你在玩了遊戲之後每天晚上作惡夢，不要來跟我抱怨，因為你已被正式的警告過了！



故事劇情高潮迭起，死亡氣息隨身附影



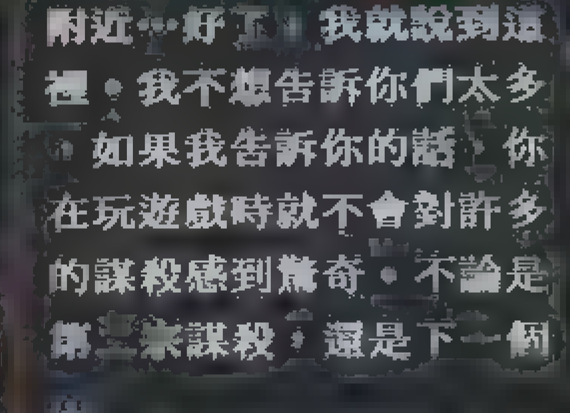
這裡是遊戲故事的大綱，讓你知道一下遊戲的內容。我們的主角，Curtis Craig，是一個盡全力要讓自己成為一個正常人的年輕小夥子。他在一間大型的製藥公司有著一個相當無聊的工作。他有一間小的公寓、一位可愛的女朋友，以及一個正常人的生活。他極希望生活能夠一直持續這樣，因為他不再想回到曾經待過的精神病院。

就在他從精神病院放出來之後整整一年後，所有的事情開始變得不對勁了。Curtis 開始看到血與毀滅的幻影。他養的老鼠開始跟他說話。他的電腦也開始有了自己的思想（編按：這倒一點都不奇怪，因為我的電腦也時常跟我鬧脾氣）。一個可怕的實體名為 Hecatomb 開始出現，慢慢的騷擾而且折磨他，開始讓 Curtis 想起一些他一點都不希望記起的痛苦回憶，難道他再一次的發瘋了嗎？他唯一信任的一個人就是他最好的朋友，Trevor。



Curtis 想要保護他的女朋友 Jocilyn，但是他沒想到卻讓他們兩個的關係搞的更差。遊戲中還有一位叫作 Therese 的女孩，她是 Curtis 的同事，她擁有一個不為人知的夜生活，她也是將 Curtis 帶入黑暗世界的主角。接著，一連串的謀殺事件就開始了。

第一個死的人叫做 Bob，他是一個可惡的員工—所有的人都恨他，尤其是 Curtis。他們倆個人曾經為了同一個職位而互相競爭，而且在 Bob 死的前一天，他們兩個曾經吵過架。更糟的是，Bob 的屍塊都散在 Bob 的住所附近…好了，我就說到這裡。我不想告訴你們太多，如果我告訴你的話，你在玩遊戲時就不會對許多的謀殺感到驚奇。不論是第二宗謀殺，還是下一個……



身為一個玩家，你要帶領 Curtis 經過一連串的惡夢，設法找尋其小時候所發生的可怕記憶，查出一家叫做 Wyntech 科技公司不為人知的過去，最後要想辦法證明 Curtis 是清白，還是有罪的。如果你能仔細觀察遊戲中眾多的線索，你就能找出事情的真象。我要你記著，你也許不會為找出來的真象感到高興。你認為我暗示你在遊戲中所扮演的角色其實就是一個瘋狂的殺人狂嗎？也許是吧！



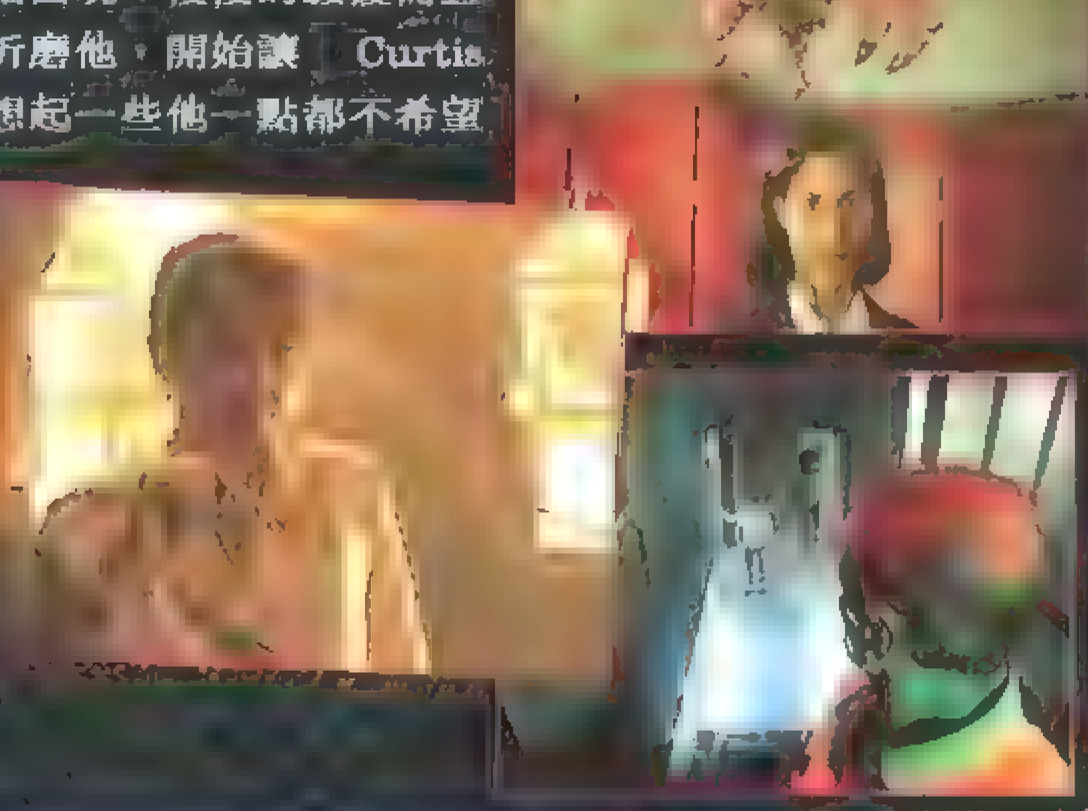
很多人都問我，我從那裡得到 Curtis 這個角色的靈感呢？Curtis 難道就是我嗎？我希望不是的，因為 Curtis 是一個變態的人。當然，在遊戲中所有的人物都有一點點我個人的寫照，但是 Curtis 絕對跟我不像，他是一個我所創造的角色中性格最激烈的人。他對他自己的身份感到相當疑惑，不時對現實生活中的一切價值感到質疑。其實每一個人的心中多少都會有一些小小的疑惑隨時的在作祟，但是 Curtis 的卻相當激烈。

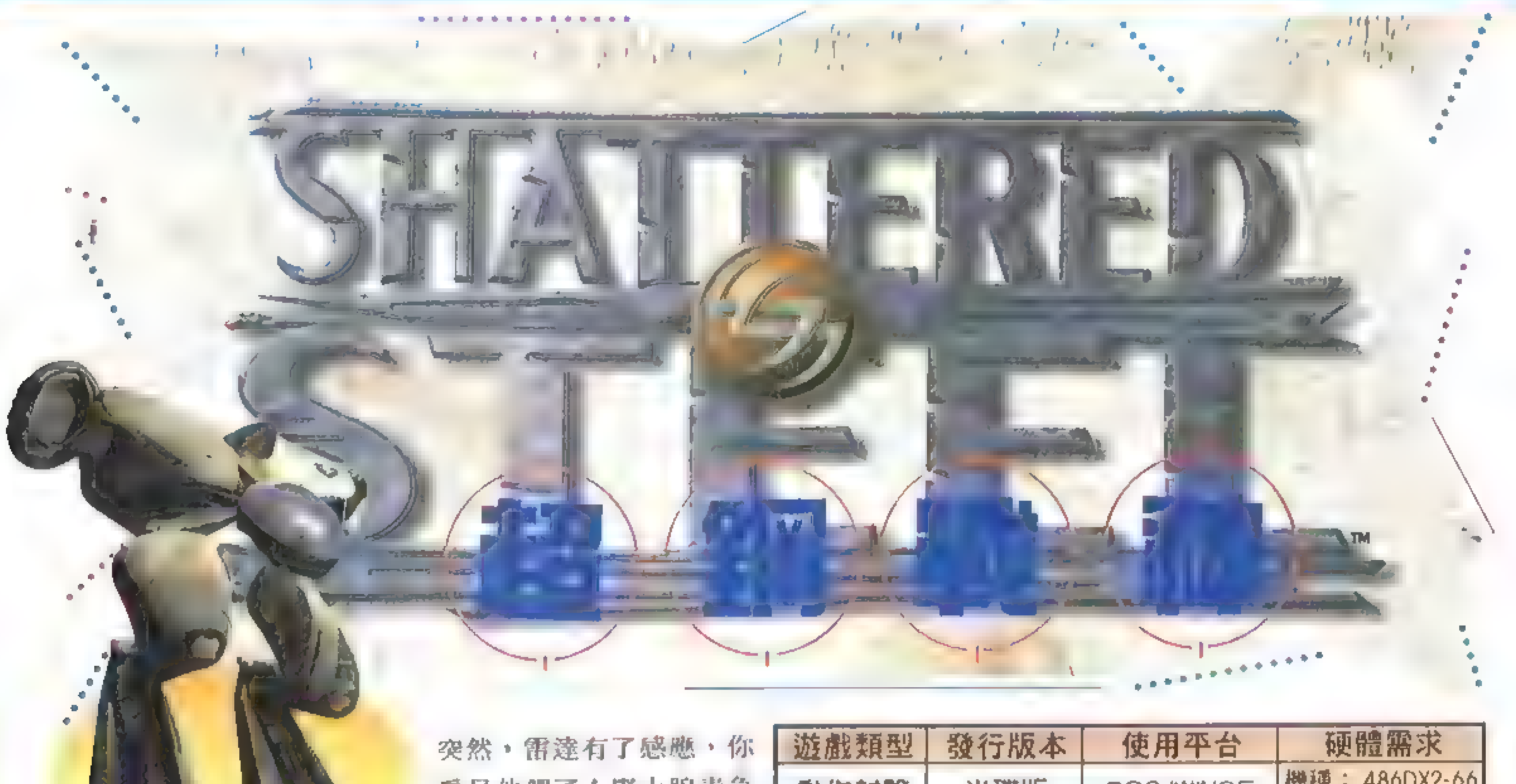
我也不是 Jocilyn，她是一個性情較為溫和的人，一個不自私並隨時為他人奉獻的人，即使是在不該奉獻的時候，她是一個我相當喜愛的角色，一個相當有內容的角色，而且有不少潛在的力量。



我對 Therese 這個人物的感覺相當強烈，她對自己所需要的以及自己生活的方式都相當清楚。她將自己不平常的夜生活加以隱瞞的原因不是因為她覺得那很羞恥，而是因為她認為有兩個身份的感覺相當刺激。我不認為她是一個壞女孩，更不是一個不道德的女孩…她只是一個對自己生活很自我的人，我相當崇尚她的生活方式。

跟我最像的角色就非 Trevor 莫屬了，他是 Curtis 最好的朋友。他跟我一樣是一個充滿幽默感的人，對自己的朋友也很夠意思，也跟我一樣喜歡看老式鬼片。在撰寫他的對話時是我感到最快樂的時刻。他是一個富有小聰明的人—跟我一樣，唯一不同的是，Trevor 很會搭配衣服，而我不會。





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay Productions	松崗	十二月下旬	

穿過沈悶大氣雲層之後，你駕著「陸行者（ Planet Runner ）」來到詭譎多變的地形，突然，雷達有了感應，你看見他們了！腎上腺素急速的上升、心臟狂跳著，腦筋開始模糊起來，這裡，正是烈火風暴的中心點，致命的衝突即將展開。

在這一款最新的《超鋼戰神》遊戲中，各位玩者將在超過二十二個世界裡，面對其中數以百計的海盜與競爭對手，並在任何的地形上盡情奔馳，然後以破壞性十足的火力盡情攻擊。

各種陸行者的詳細資料

◆飛蚊號

高度：8M
重量：13 噸
速度：每小時 80 公里到 120 公里
防護盾：電漿防護力場
裝甲：鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和種輔助性武器
最大裝載量：4500 公斤

◆[illegible]

高度：9M
重量：15 噸
速度：每小時 70 公里到 110 公里
防護盾：熱電漿防護力場
裝甲：質子強化鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和一種輔助性武器
最大裝載量：5500 公斤

◆侵略者

高度：10M
重量：18 噸
速度：每小時 65 公里到 105 公里
防護盾：熱電漿防護力場
裝甲：質子強化鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和兩種輔助性武器
最大裝載量：6000 公斤

◆[illegible]

高度：12M
重量：21 噸
速度：每小時 55 公里到 95 公里
防護盾：熱電漿防護力場
裝甲：質子強化鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和二種輔助性武器
最大裝載量：8000 公斤

◆[illegible]

高度：13M
重量：19 噸
速度：每小時 85 公里到 135 公里
防護盾：熱電漿防護力場
裝甲：質子強化鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和一種輔助性武器
最大裝載量：9000 公斤

◆戰神號

高度：15M
重量：26 噸
速度：每小時 55 公里到 95 公里
防護盾：熱電漿防護力場
裝甲：質子強化鈦合金裝甲
武器系統：可裝載一種雙管的主要武器和四種輔助性武器
最大裝載量：15000 公斤

在未來 你不需要建設 你只需要上膛！

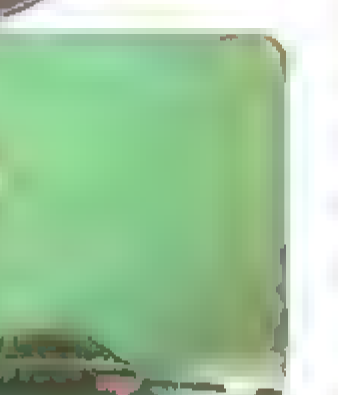


▲冬眠一下吧！這是儲存進度的地方

曾經有人說過，人類的歷史，是一段不停爭奪的鬥爭史，即使到了西元 2132 年，人類實現了太空探險與殖民的美夢之後，仍然如此：宇宙漸漸形成了兩種完全不同的社會形態，包括守秩序的法治社會及無法律規範的邊緣地帶。而這兩方爲了生存，經常會互相爭奪所剩無幾的資源，引發了所謂的「全面戰爭（ The Core War ）」。

在戰爭的過程中，許多工業共同體爲了維繫應有的秩序，雇用了機械化的傭兵部隊，而一家大型的採礦公司，爲了查明在行星 Lanois 3 礦區內通訊中斷的原因，於是僱用了一名自由傭兵進行調查。這個原本以爲是單純的太空海盜攻擊事件所引發的動亂，在他逐漸抽絲剝繭之後，發現了一個邪惡的種族，他們企圖摧毀所有星球上所有的居民與採礦設施，在通訊無法正常運作的情形下，他必須獨自地擊退所有異形的攻擊，否則地球將是他們的下一個目標。

豐富多樣化的選擇



▼▲具人工智慧的電腦將記錄各類敵人的資料



《超鋼戰神》是 Interplay 公司最新推出的一套機械人戰鬥遊戲，玩者將扮演受僱於採礦公司的自由傭兵，駕駛高性能的戰鬥機械人「陸行者」，與異形進行一連串的保衛戰。以往此類的模擬遊戲，皆強調擁有眾多指令的逼真效果，然而，本遊戲捨棄了複雜的模擬程序，而以純動作的角度切入，讓玩者可以完全享受即時殺戮的快感。

在遊戲中共分爲三大星球、共七十個任務，而且在進行多人遊戲時，另外還有十五個不同的任務可供選擇；至於玩者所駕駛的「陸行者」，也可以配備從火箭到導熱飛彈等，多達三十種造型不同的武器，其功能與傷害力亦有所差別；不過，由於每款機器人的負重量不一，武器本身也有相當的重量，因此，如何在攻擊力與負重量間作一個協調，可是件頗大的學問。

而敵人的種類也不少，總共有五十種以上！甚至還包括了空中的攻擊直升機；這些作戰單位在高度的 AI 系統運作之下，玩者將會受到前所未有的頑強抵抗，但玩者也會從戰場中獲得一些友方單位的支援，使得整個戰況更趨白熱化。而玩者完成任務的獎賞，不再僅僅是獲得下一個新任務而已，而是根據任務的成敗，發展出許多不同支線的劇情，當玩者再度重新進行遊戲時，將會有全新的感受。

逼真的地形、畫面與音效

《超鋼戰神》採用了 Voxel 技術，來產生幾近真實的地形資料，並運用大量的貼圖技巧，在 SVGA 顯示模式下，畫面的表現可說是無懈可擊，這套改良式的地型繪製引擎，甚至還能讓未命中目標而落地的砲彈，在地表上留下焦黑的彈坑－這還可以用來進行及時的策略：在敵人必經的路徑上挖出一個大洞，等敵人落下時，狠狠地將他們轟成碎片！

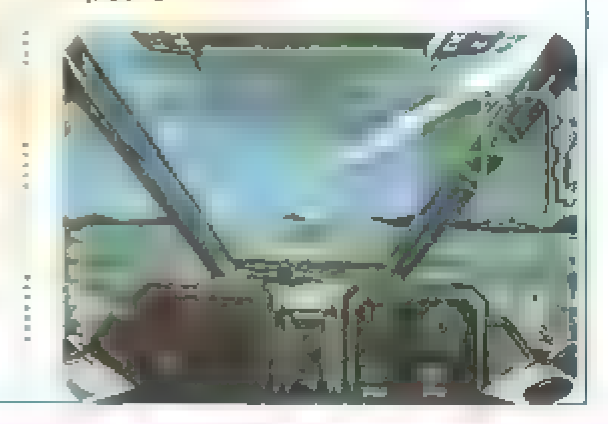
此外，遊戲中不時播放具爆炸性的 CD 音軌配樂，再加上即時混音的杜比（ Dolby ）環繞音效，將機械人戰鬥類型的遊戲推入更高一層的境界。



天涯若比鄰的對戰模式

遊戲支援多人連線模式，包括數據機的一對一，及網路多達 16 人連線作戰，並可選擇"無政府"狀態（各自獨立作戰，不分敵友），合作模式及對決模式。而在多人模式之下，將提供一個戰場編輯器，允許玩者自由更改敵人、傭兵單位、場景及武器等等的設定，以創造更能大開殺戒的競技場。

另外，Interplay 將會在近期推出關卡編輯器，並免費的放在全球資訊網（ WWW ）上供玩者下傳，而且預計在明年初就會推出最新的任務資料片，屆時將會再度點燃燎原戰火。





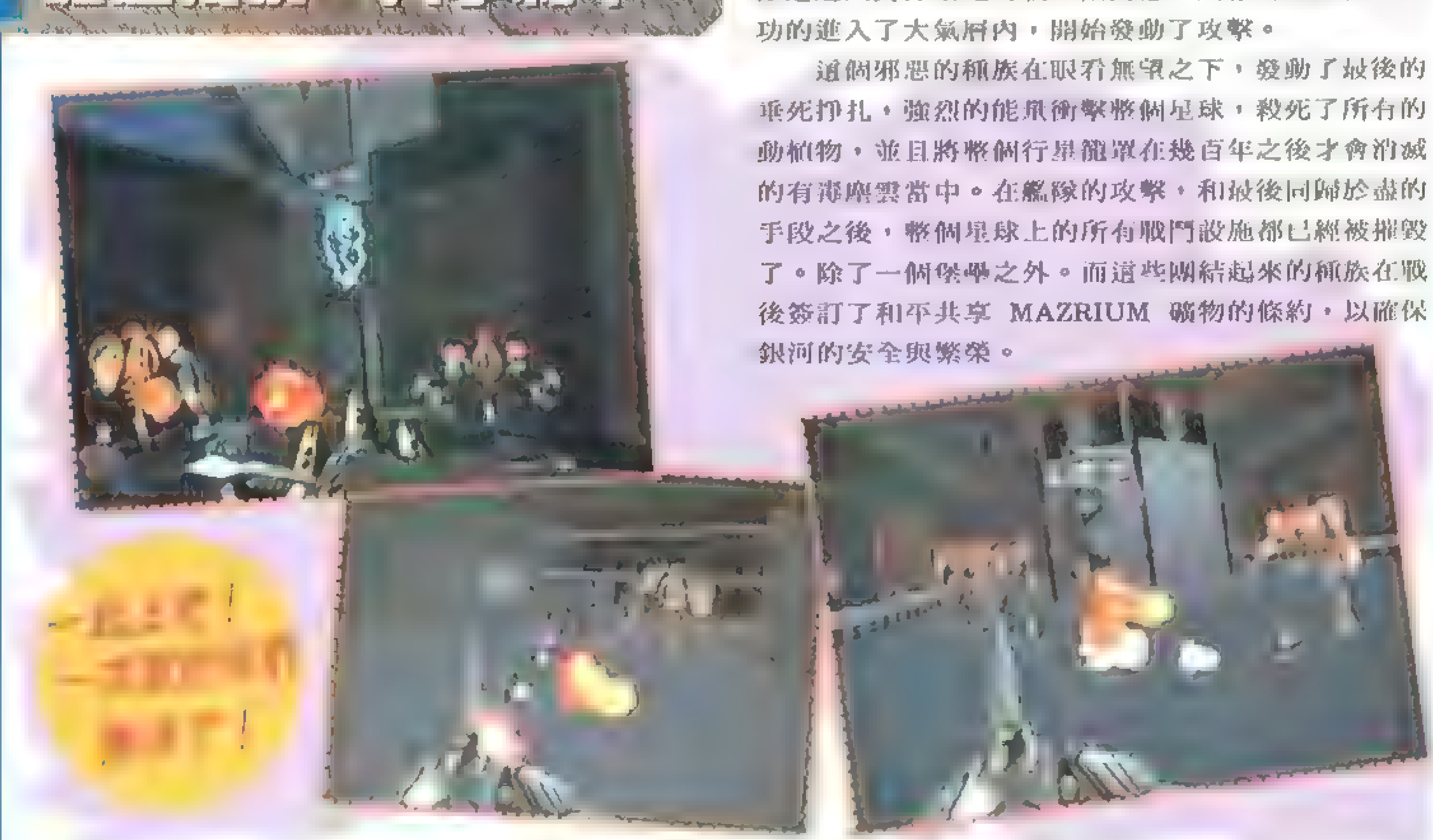
『 MAZRIUM 』— 一種神奇的礦物，擁有了它高科技的發明不再是夢想，擁有了它起死回生不再是神話。目前整個銀河都靠著這個彷彿上天賜與的礦物來研究各種高科技，整個銀河裡文明的發展也因為這種礦物而突飛猛進，銀河的各種發展都養賴『 MAZRIUM 』而生存，因此『 MAZRIUM 』的重要性也可想而知了，所以『 MAZRIUM 』也成為大家爭相奪取的寶貴物品，現在雖然大家都是和平相處的使用它，但在好久好久以前卻不是這樣的。

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰鬥射擊	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
ACCO-LADE	互旺科技	國外已發行	音效：S 操作：K/M

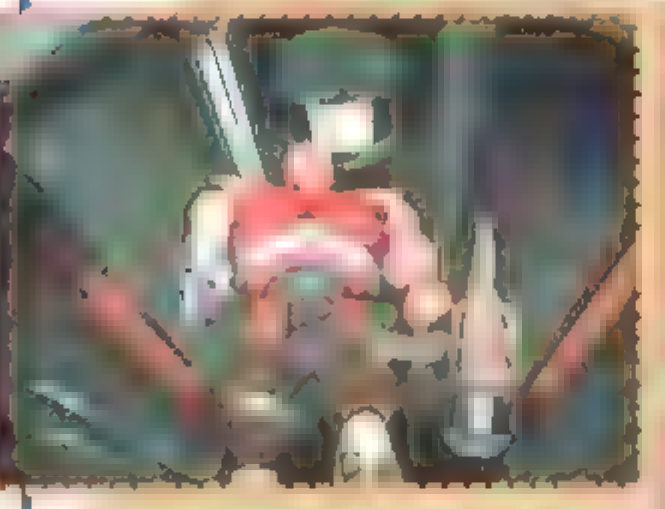
驅逐殘暴、共享和平

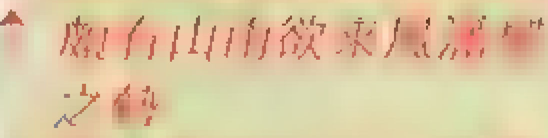
在數個世紀之前，一群凶狠殘暴的戰士占領了宇宙中唯一出產 MAZR-IUM 礦物的星球，他們除了自己獨享這個甜美的果實之外，並且以極高的價格來販賣這些神奇的礦物，終於，鄰近的種族在不堪他們長時間的欺壓之下，群起而抗暴，組織了極為強大的艦隊，意圖要攻陷這顆星球。在慘重的犧牲之後，加上滲透進入對方基地的戰士做內應，殘存的戰艦終於成功的進入了大氣層內，開始發動了攻擊。

這個邪惡的種族在眼看無望之下，發動了最後的垂死掙扎，強烈的能量衝擊整個星球，殺死了所有的動植物，並且將整個行星籠罩在幾百年之後才會消滅的有毒塵雲當中。在艦隊的攻擊，和最後同歸於盡的手段之後，整個星球上的所有戰鬥設施都已經被摧毀了。除了一個堡壘之外。而這些團結起來的種族在戰後簽訂了和平共享 MAZRIUM 礦物的條約，以確保銀河的安全與繁榮。



災難的降臨、英雄的出現





↑頗有山雨欲來風滿樓之勢

▸關於主角的二、三事嘛…

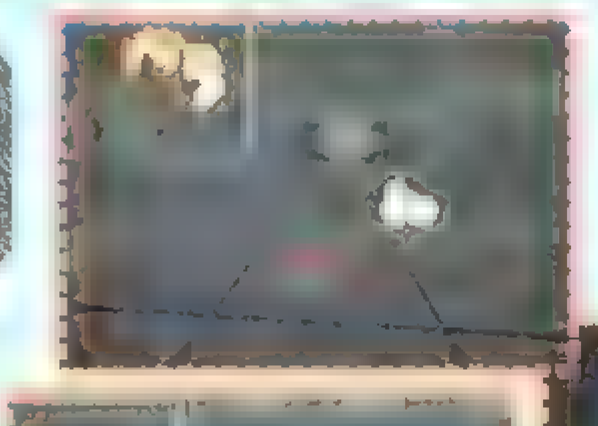
數世紀後，正當人們沈浸於科技進步的繁榮當中，星球上唯一殘存的堡壘卻自行啓動了，它用無法穿透的等離子護盾將出產 MAZRIUM 的衛星封鎖在其中，頓時整個銀河陷入了混亂之中…唯一的希望，就是像數世紀前一樣，派出一個精悍的單人小組滲透進入這個堅固的碉堡，將它從內部破壞！

崔頓星球派出了他們最強悍、擁有無比怪力，戰無不克的英雄—肯查克（ KAMCHAK ）來解決這次的難題；而宇宙採礦工會則派出了他們手下最精銳，索價也最高昂的傭兵伊蓮娜（ ELEENA ），希望讓這次任務萬無一失。另外一方面，正待在其中一顆衛星上開採 MAZRIUM 的生化合成人丹（ DAN ）則被困在這個無法穿透的護盾之中，他身旁的礦工也都傷亡殆盡，對他來說唯一逃出這裡的方法就是設法深入堡壘，將這個護盾關閉，三個目的、特徵各不相同的人物，因緣際會的會合於此處，向著成為拯救全銀河命運的英雄之路邁進…

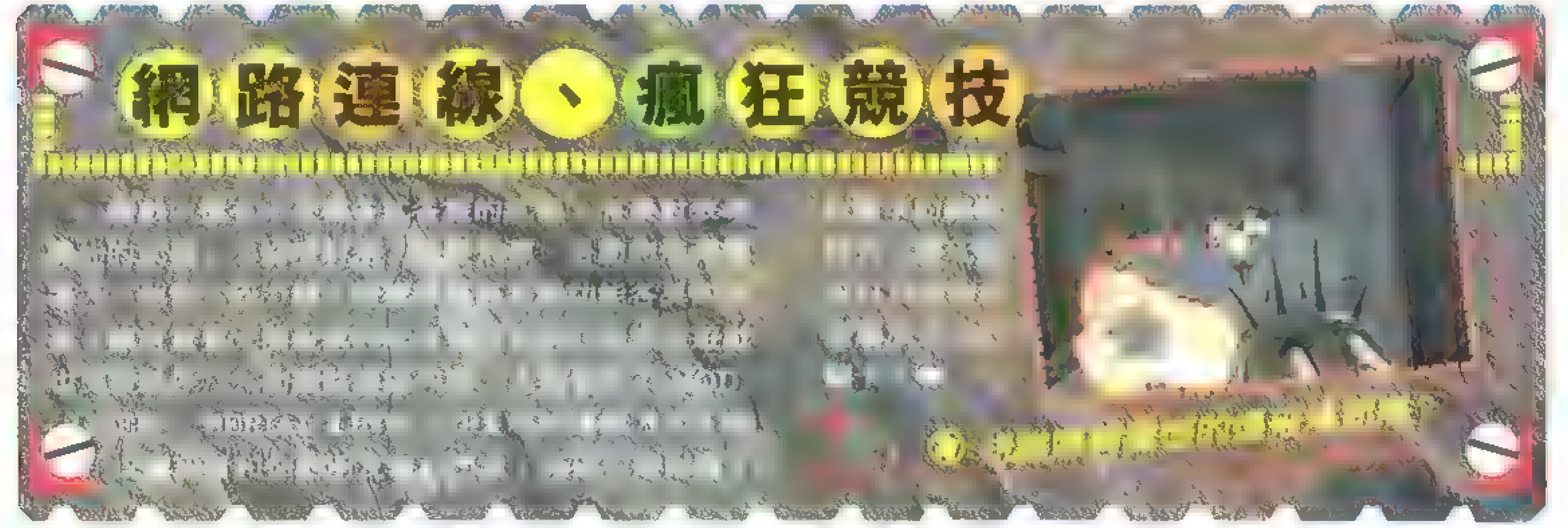
創新的設計、讓您悠遊其中

遊戲中三個不同的角色都有各自不同的戰術，這樣的設計讓遊戲變得更為多樣化，肯查克的強攻戰術、伊蓮娜的以速度取勝，丹的平均屬性，都可以讓玩者隨著自己的喜好自由發揮，研究出各種獨特的戰術來。整個冒險過程中謎題設計的多樣化，再也不會讓玩者只是拿著槍亂殺的殺人機器，除了高超的戰鬥技巧之外，你還得要有過人的頭腦才能夠解決這些問題的唷！讓玩遊戲更富有挑戰性，不再只是一味的拿著武器掃射了，而是要運用計謀與策略才能致勝。

遊戲中還有十六首節奏強烈的音樂可以讓玩者自己選擇。遊戲中的獨特操縱設計，讓玩者可以一手以滑鼠控制移動，一手以鍵盤控制其他動作，可說是目前 DOOM-LIKE 遊戲中最為先進的設定，讓玩者可以充分發揮自己雙手的威力，達到如閃電一般的克敵致勝效果。遊戲中獨特的視窗設計（ PIP, PICTURE IN PICTURE ），讓玩者可以同時觀看兩個地方發生的狀況，一方面還可以控制諸如導向飛彈等等武器的攻擊途徑，聽起來很不錯吧！玩起來絕對讓您覺得更為過癮喔！





Rally 越野冠軍賽

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Europress	憶弘國際	十二月上旬	

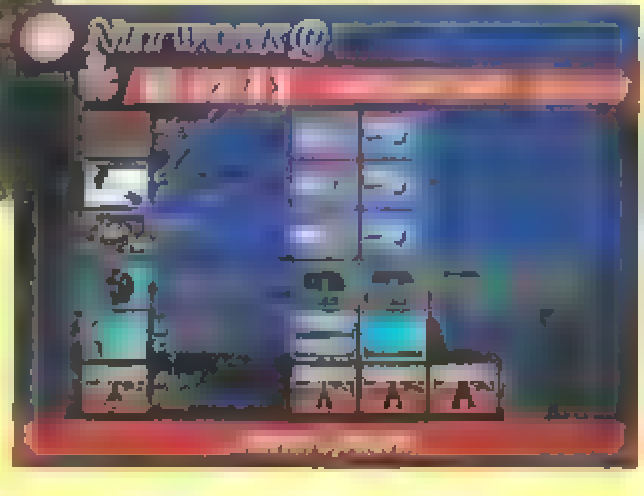


玩過SEGA的大型電動Rally嗎

嚮往真實、複雜、又最具挑戰性的 Rally 大賽嗎？注意！現在，您可以把 SEGA Rally 丟掉了！Europress 公司出品的 Rally越野冠軍賽是唯一得到國際權威的 RAC 組織委員會授權的 Rally越野賽車遊戲，也將是所有賽車迷的最終抉擇。

既然它這麼的好，咱們就更得把它介紹給熱愛賽車的您了，Rally 越野冠軍賽提供了六種 RAC Rally 賽的規格比賽用車：例如 Subaru Impreza Turbo，Ford Escort Rs Cosworth，Renault Maxi Megane，Proton Wira，Skoda Felicia，VW Golf Gti 16v，每輛車都以精細的高解析度貼上如幻似真的彩裝，並附上該車款的引擎、馬力、扭力、傳動系統…等等詳細的介紹，最令人驚異的是，遊戲進行時這些華麗的彩裝完全不會影響遊戲進行的速度。

實際上真實的 RALLY 越野賽車可是常常驚險萬分的，本遊戲的片頭就收錄了好幾段精采的翻車鏡頭。



遊戲中有許多選項可調整，看到那個方向盤了沒？沒錯，有直接支援 TM 的 T2 車狂套件喔！玩起來保證嚇嚇叫！

各式跑道絕對讓您大呼過癮！

另外，本遊戲提供28個特性不一的跑道，並完全模擬真實的 Rally 賽道路狀況。也就是說，當您駕駛您的愛駒在美麗風景中奔馳時，不但要跟著柔腸百轉的彎曲道路奮鬥，還要面對道路坑坑洞洞、路面特性的不同，而在瞬間做出最佳的判斷，所以您常常會碰到以下狀況：您的對手正彎過一個髮夾彎，後來居上的您一個不注意不是甩尾摔到路旁吃泥巴，要不然一個小幅度的坡度可以讓您來個飛躍跳過您那一臉吃驚的對手。而車子的引擎、懸系、車燈…等等結構可是會隨著激烈的碰撞漸漸損壞，您可以想像一下一輛只剩下一個車燈，四缸只剩兩缸引擎可以運轉的跛腳愛駒，還在一片冰天雪地的銀白世界裡，黑暗中奮鬥不懈的場景。這就是 Rally 的生活！吸引無數人前仆後繼的 Rally 賽車！

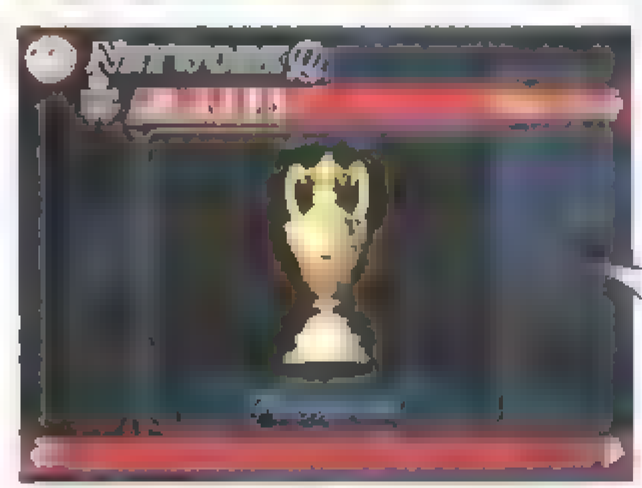
遊戲對硬體的要求不高，最低的需求是 486 DX2/66 以上的機器即可跑本遊戲，而作業的平台是 DOS，但遊戲的程式與 WIN 95 的相容性極佳（但它還不是 Win95 原生支援軟體），程式穩定性與 Duke3d、Quake、FireFight 一樣相當強韌。不僅如此，遊戲還支援 Thrustmaster 方向盤系列的賽車專用搖桿、Per4mer、GP500/F1 等，方便您以其它的配件來操作遊戲。

過彎、甩尾 LET'S GO！

除了絕佳的物理性、令人無法置信的車輛精細度顯示外，遊戲比賽方式有單一賽、冠軍賽、大型電動賽、計時賽等等，每場比賽都有重播（ REPLAY ）的功能，播放的同時還可以隨意變換攝影機角度，並且為了應付各種的路況，您也可以精細調整愛駒的各項係數，如使用哪種輪胎、轉向反應、煞車平衡、懸吊高度、懸吊強度…等等，對於喜愛自己調整參數的玩家可是一項福音。此外，您如果覺的與電腦賽車感到玩起來不過癮的話（其實這是非常非常困難的，因為電腦車對手的人工智慧相當相當的狡猾，而且正式版本有個跑道，從頭跑到尾需要真實時間三十分鐘，注意喔！三十分鐘…足以讓您開到手酸腳軟），本遊戲還提供支援八人網路連線的功能，從序列埠（包括數據機、直接電纜連線）到IPX網路協定都完整支援，夠您一邀親朋好友一塊把大型電動搬回家的快感。

您覺得玩賽車遊戲用鍵盤操控太虛假了嗎？沒關係！本戲提供了 Formula T1 ，T2 ，Grand Prix 1 等等賽車專用搖桿原生支援，讓您沒有理由抱怨遊戲操控不易。當然，本遊戲為了滿足某些機器速度不佳的玩者，有提供各項彈性的選項，譬如：消失點遠近、畫面品質、畫面大小、視覺效果、後照鏡有無…等，讓本遊戲更具親合力。有了這麼多華麗好玩又物超所值的遊戲特性，您怎麼還能夠拒絕這款 PC 史上最佳的 Rally 越野冠軍賽的誘惑呢？

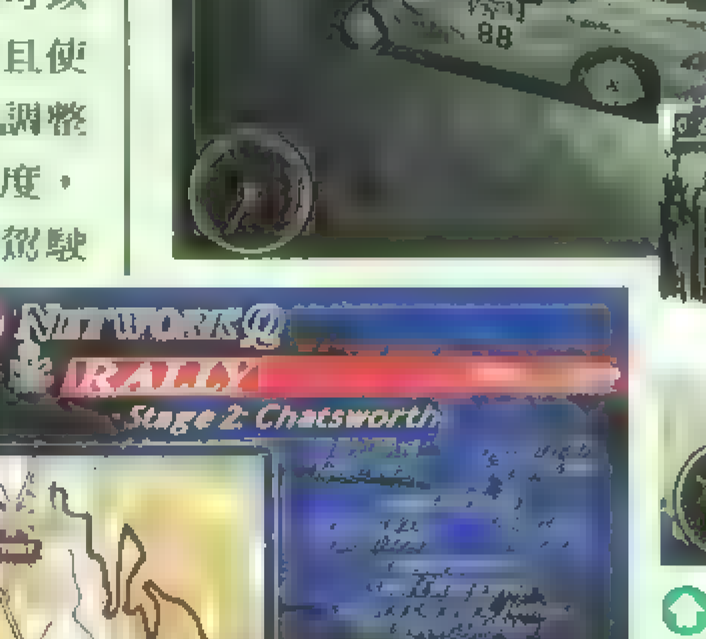

遊戲進行中的畫面。看看那車身的貼圖材質，在高解析度畫面的輔助下細緻極了，該貼的都貼上了，半點都不馬虎呢！


遊戲模式總共有四種，最後的目標就是參加冠軍賽贏得冠軍。


注意！這可不是片頭動畫喔！這是真真實實的遊戲中畫面，你曾在下著大雪的夜晚翻車，還引起一陣陣的雪塵灰煙。

更逼真的賽車、更真實的場景

遊戲中設計了六款細膩無比（ 640 × 480 256 色高解析度）的越野房車供玩家選擇，一定讓您享受獨一無二的操控感受，而且從真實賽車上錄製下來的逼真音效，更讓您彷如沉醉於賽車的世界之中，遊戲中還有 Rally 賽車名播報員 Tony Mason 扮演你的駕駛副手提供輔助語音，讓您能更容易處理各式突發的狀況；RAC Rally 賽中的 28 個賽車場地全都真實完整的收錄在遊戲中，讓您駕著愛駒極速狂飆馳騁。遊戲還可以調整三種螢幕大小、兩種解析度的高低，在遊戲進行中還可以儲存甚至暫停喔！而且使用重播功能時，可以調整或切換各種攝影機角度，讓您更能修正自己的駕駛技術，也可藉由遊戲中所收錄的全螢幕高解析度賽事影片，來學習更精進的賽車技巧，有了這麼多的特色您還猶豫什麼呢？



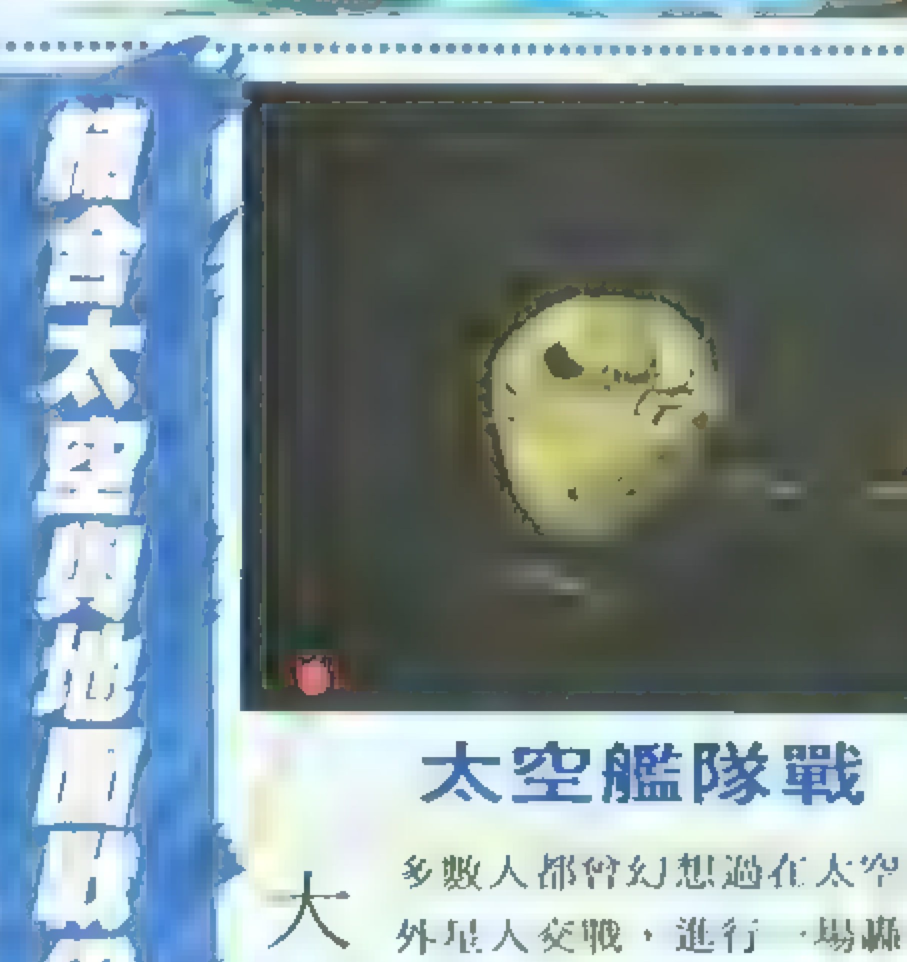
注意到車上那些白點沒？經歷了長距離越野的洗禮之後，您的愛車會沾上一點一點的白雪。

每次賽程完畢你可以看重播畫面，有近十種不同的攝影機角度可觀賞，有如看一場實況轉播。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬射擊	光碟版	DOS	機種：486DX4-100 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Take2	英特衛	十二月	

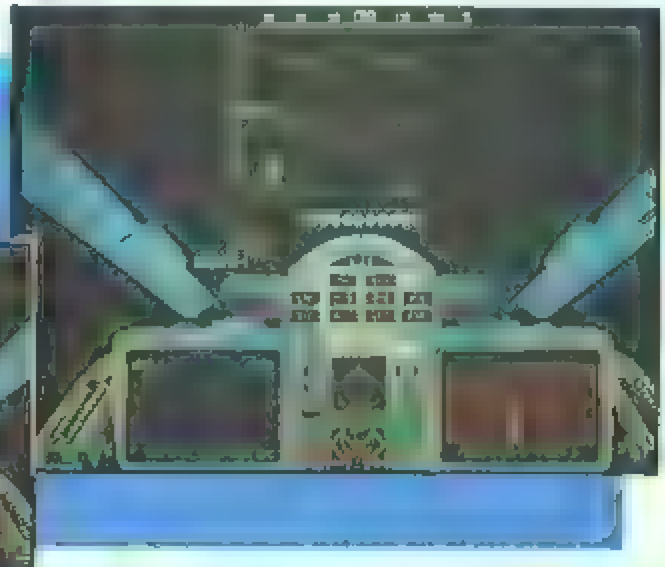
結合太空與地面戰爭



太空艦隊戰

大多數人都曾幻想過在太空中與外星人交戰，進行一場轟轟烈烈的宇宙戰爭。雖然有相當多的電腦遊戲軟體有想到這個很棒的主意，但每個遊戲大都偏重於某一特定的設計，例如有太空艦隊戰爭就沒有地面戰，而能夠進行地面戰爭的遊戲，一定忽略太空中艦隊的戰鬥。即使有相當類似的遊戲將太空戰爭與地面戰爭結合，但大多都是屬於單打獨鬥行的太空戰鬥，也沒有讓玩者指揮數十艘戰機戰鬥的場面。衆多的科幻冒險者總希望有一套能夠結合太空艦隊戰、空中追擊戰、地面肉搏戰的遊戲出現，來滿足心中的征服欲望，完成令人羨慕的太空史詩。

一套新概念的太空戰鬥遊戲"星戰3000AD"，就結合上述每個條件。玩者可以依照自己的戰術構想，部署數十艘戰機在太空中與敵人作戰，或是親自駕駛戰機在前面與敵機進行戰鬥。太空中大規模的戰機纏鬥如未能將敵人解決掉，接著便有可能進入行星表面大氣中進行空中追擊戰，或是貼著地表的空中纏戰。空中武力解決後，地面上也需要你派人或親自去獵殺敵人武力，將敵人從空中與地面上完全清除乾淨。除了戰鬥外玩者也可以在地面上進行搜索或建立研究中心，以便獲得增進戰艦戰鬥力的物品。當然也可以在太空站中進行補給或貿易。對於你友善的外星國家也可以進行外交談判或買賣稀有物資。

可切換

一 突發狀況



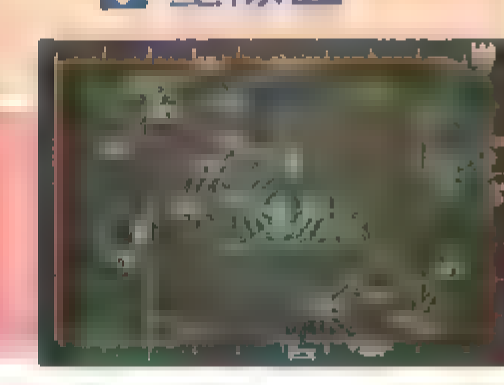


太空站

你或許會懷疑"星戰3000AD"這個遊戲的真正目的是什麼？爲何要將遊戲做的如此錯綜複雜，你可以將自己想像成銀河系的警察，隸屬於GAL-COM 部門。這個部門的任務就是維持整個龐大銀河系和平。而你是GAL-COM 部門主力太空戰艦的指揮官，主要任務就是解決宇宙中發生的紛爭與衝突。整個遊戲就以這麼簡單的方式來進行，只要玩者維持銀河系和平。但是一旦進入遊戲之後，將發現一個不簡單的宇宙系統正在運作，對於你的加入將會有不同的反應出現。至於你坐上指揮官的椅子後對整個銀河系的和平是否有影響，這結果就完全操縱在你的手中。

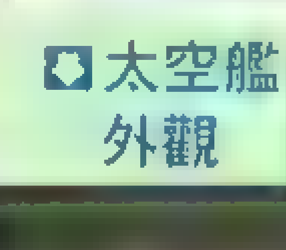
這款遊戲結合太空與行星模擬飛行，也包含相當多的資源與人員管理。當你橫跨宇宙執行任務時將要面對相當多狀況，這就需要你的機智來處理這些狀況了，除了戰鬥之外還需要善用船上的人員與資源，也必須熟練的控制某些戰船上的硬體，也要編制攔截機的戰鬥人員來威脅或攻擊挑釁者。額外的你也可以利用穿梭機以及戰艦上的運輸船派遣陸戰隊或研究人員到達星球或月球表面，進行搜索敵蹤，探險新科技和踢走討厭的外星敵人。

星際圖



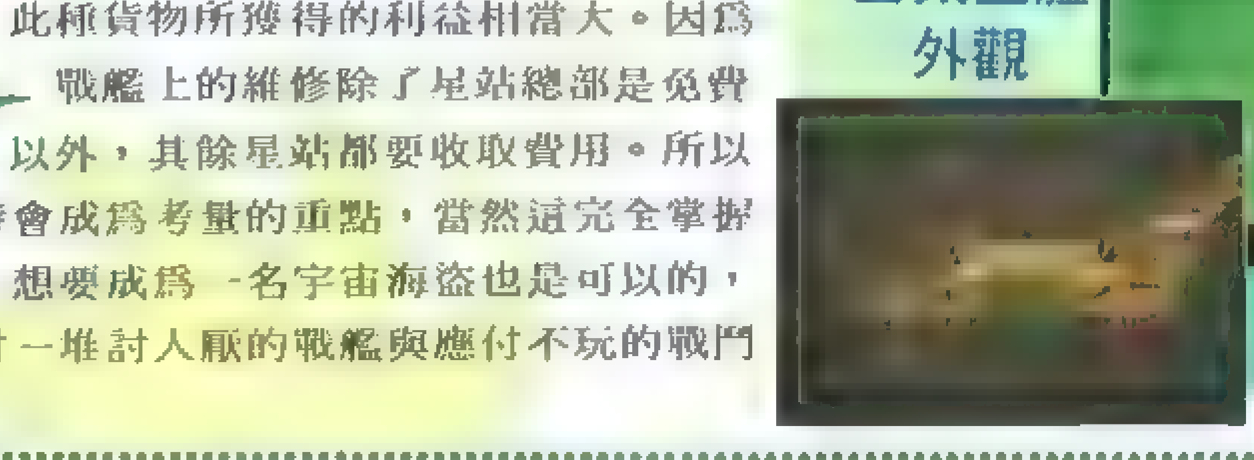


航行中的太空艦

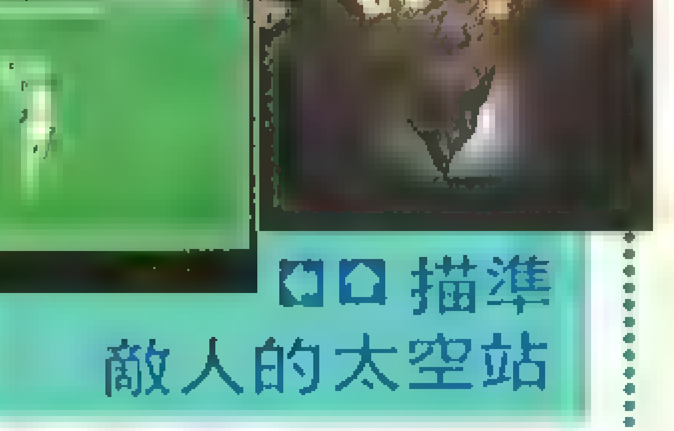


遊戲設定你是Terran 星人，你的表現和其他GALCOM 艦隊指揮官將會影響Terran 星資源的增加量。將影響Terran 星球和月球上的建造與修護城市等等因素。對於其他的外星星球也有對等的結果，實際上外星國家可以通過外交協商來溝通，即使是最不友善的國家也不一定要訴諸武力。銀河中並不是所有的區域都是合法，有些非法區域戰艦也能航行過去，購買某些違法的貨物，但是在此種行所進行的交易將會帶來相當大的麻煩，輕則貨物沒收重則軍法審判，但此種貨物所獲得的利益相當大。因爲戰艦上的維修除了星站總部是免費以外，其餘星站都要收取費用。所以經濟來源有時會成爲考量的重點，當然這完全掌握在玩者手中，想要成爲一名宇宙海盜也是可以的，只要你能對付一堆討人厭的戰艦與應付不玩的戰鬥。

最後BC3K並不是一個有結局的遊戲，遊戲將不會結束因爲程式系統將會一直持續運算，只要你進行遊戲程式就開始製造新的合成結果。即使ACM要求的目標已經達成，程式中的AI 也將會一直執行和產生新的狀況，這些都狀況讓遊戲一直進行下去。所以玩者別擔心遊戲有完成的一天，更何況銀河系中的狀況也會持續變化，只要你能掌握與熟悉戰艦每一部份的性能與戰鬥技巧，不會一開始就被擊毀，那這套遊戲將可以玩很久很久…。這套遊戲設計真正目的就是讓玩者夠活在一個科幻的銀河空間中，完成自己的夢想與霸業，或是馳乘在銀河中做個傳奇的治安者。



太空艦外觀



描準敵人的太空站

Timelapse



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GTE	英特衛	十二月中旬	

在經歷過如《旅行者計畫二》一類的冒險遊戲之後，相信大家對此類如《迷幻之島（Myst　）》的遊戲並不會太過陌生，特別對它們所使用的驚人畫面，及頗具巧思的謎題設計，留下相當深刻的印象；而對眾多的玩者來說，到各古文明探險是不錯的主意、漫步在傳說中的亞特蘭提斯也是長久以來的渴望、至於對現在最風行的外星人事件，可是擁有十足的好奇，當然，更期待著接受『MYST Ⅱ』的挑戰呢？綜合以上的林林種種，您可以試試這款 GTE Entertainment　製作兩年的作品《Timelapse》！



古文明帝國

故事大綱

經過漫長的一天回到家後，聽到了亞歷山大尼可教授（Alexander Nichols　）的留言。教授始終相信在埃及、馬雅、亞特蘭提斯等古文明之間，有一個『結』將它們串連在一起，因此在過去的二十年裡他不停地搜尋世界各地，只爲找尋各古文明的遺跡；現在，他在伊斯特島上發現了看似外星人的發明物，透過它，可以看見古老世界，如果沒錯的話，它可能還是個『時空之門』！爲了證實種種揣測，教授將開啓時空隧道，進去一探究竟。您就在教授的緊急召喚下，火速來到了人煙罕至的伊斯特島；只是，當您抵達時，已不見教授的蹤影，現場只留下教授的日記與相機…

由於您是教授唯一信賴的人，而且爲了報答教授曾經對您緊急伸出援手，您必須穿越時空之門，在時空中自由旅行的同時，逐步解開亞特蘭提斯之謎！



每個探險者的夢魘—腐朽的吊橋

在幾個文明古國中來去

亞特蘭提斯

《Timelapse》的畫面以逼眞的圖像光跡追蹤技術作全螢幕的3D立體影像處理，所以畫面幾可亂眞，就連一花一草都可看得非常清楚。而遊戲方式與『MYST』有點類似，您必須透過『時空之門』來回穿梭於埃及、馬雅、亞特蘭提斯、安納塔齊和伊斯特島之間，以解開各式各樣的謎題；遊戲中的謎題豐富多變且富挑戰性，再加上有趣的故事劇情，這些條件完美地結合在一起之後，想必能夠帶給您不一樣的遊戲感受。





↑埃及帝國之謎

←古早的日記

而且在不同的地點時，也將感受到截然迥異的風貌，並親自解開形形色色的謎題；諸如在埃及時，該如何在充滿神秘氣氛的法老王金字塔中，抽絲剝繭地找出建造者的眞相？而在傳說中的海中大陸－亞特蘭提斯時，你必須找出它沈沒於海中的眞正原因，進而瞭解隱藏在整個遊戲背後的故事；不過，隨著玩者進行遊戲步驟的不同，也將經歷許多不同的故事支線，擁有非常的耐玩性。

強大的附屬功能

基本上，本遊戲只要一隻滑鼠就可走遍天下，如果您喜歡的話，也可以搭配鍵盤上的方向鍵與『CTRL』鍵同時操作，可以說是相當方便與易上手。之前曾提到，教授遺留下了一本日記與一部相機，可別忽略了這兩個小東西喔！當您想獲知任何訊息或想對各古文明有更進一步的瞭解時，翻翻日記，可能會有您意想不到的收穫；至於相機，那可就更有用了！在您看到重要的訊息時，不妨多加利用相機拍照（如雕刻、繪畫文字等），那麼稍後要進行查詢的工作時，比對起來就方便多了，在此提醒您，最多只能拍攝三十六張照片，所以可千萬別〝想拍就拍〞喔。對了，您可以將拍攝好的相片收進相簿裡，待用到時再翻閱相簿即可，這樣就不用爲了一張相片而在一大堆物品中四處搜尋了，方便吧！此外，遊戲中還提供了一個特別的功能，除了一般常見的調整畫面亮度之外，您可以視自己的喜好，利用熱鍵或選單調整螢幕的顏色，看是要將畫面顏色調成偏藍色一些、紅色多一點、或是再加重綠色，或者選擇讓某一色調減少一點。

雖然GTE Entertainment一向以動作遊戲爲其主要的開發方向，但從國外各方面的報導及其投注在本遊戲的心血與努力看來，『Timelapse』的確是個令人期待的遊戲，冒險迷與久盼『MYST II』的玩家絕不容錯過。準備好展開時空之旅了嗎？充滿挑戰性的伊斯特島正等著您的光臨喔！



法老王



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟	WIN3.1/95	機種：486DX33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay Productions	松崗	十二月中旬	

古老的埃及，一向擁有許多神秘的傳說，而其中最為人所津津樂道的，當然就是金字塔與安眠於其中的法老王，有太多太多的故事都以它為背景來發展，至於這款由 Interplay 公司發行的《法老王》，就是個充滿詭異氣氛的驚悚遊戲。

故・事・大・綱

一切的不幸都是從一個神秘石櫃的出土而發生…在亞力山大，從一個正在開採的礦坑中，卻發現了擁有數千年歷史的上古墓穴，而在首先發現的石櫃中，由上面刻畫的象形文字看來，似乎隱藏著極大的秘密，因此，不祥的氣氛，便開始在眾人之間瀰漫，礦工們開始拒絕工作。

為了執行協調的工作，身為國際採礦公司調查員的你，被派往調查礦工們所猜疑的真相，誰知道又有一件離奇命案的發生！而你也在初步的調查中，發現了一座墓穴、一些居住其中的亡靈，和一些企圖入侵的邪惡份子，因此，事情的一切似乎並不單純…。

[illegible]駐地指揮官的房子

[illegible]接[illegible]？





可憐的學者被殺害了

眾多的場景與謎題



充滿懸疑氣氛的場景

可怕的眼鏡蛇，在守衛些什麼？

在整個遊戲當中，擁有超過五十個以上的神秘地點，在搜索的過程中，必須向五十個以上的謎題挑戰！諸如在原二次世界大戰的軍事基地中，與開礦隊的同仁作深入的調查，還有在怪異的礦坑中，走過七迴八彎的迷宮與無數的秘密通道，以找出進入金字塔的辦法。

在許多充滿懸疑氣氛的場景中，大家可以自由來去，體驗多變的故事情節，而且在多不勝數的謎題當中，你必須找尋協助的工具，並加以靈活運用，才能順利地找出解答；而且在地下墓穴探尋的同時，也將面臨木乃伊的襲擊，只有透過各位玩者的智慧，才能在可怕敵人的魔掌下求生存，並進而解開埃及人死後世界的神秘之謎。

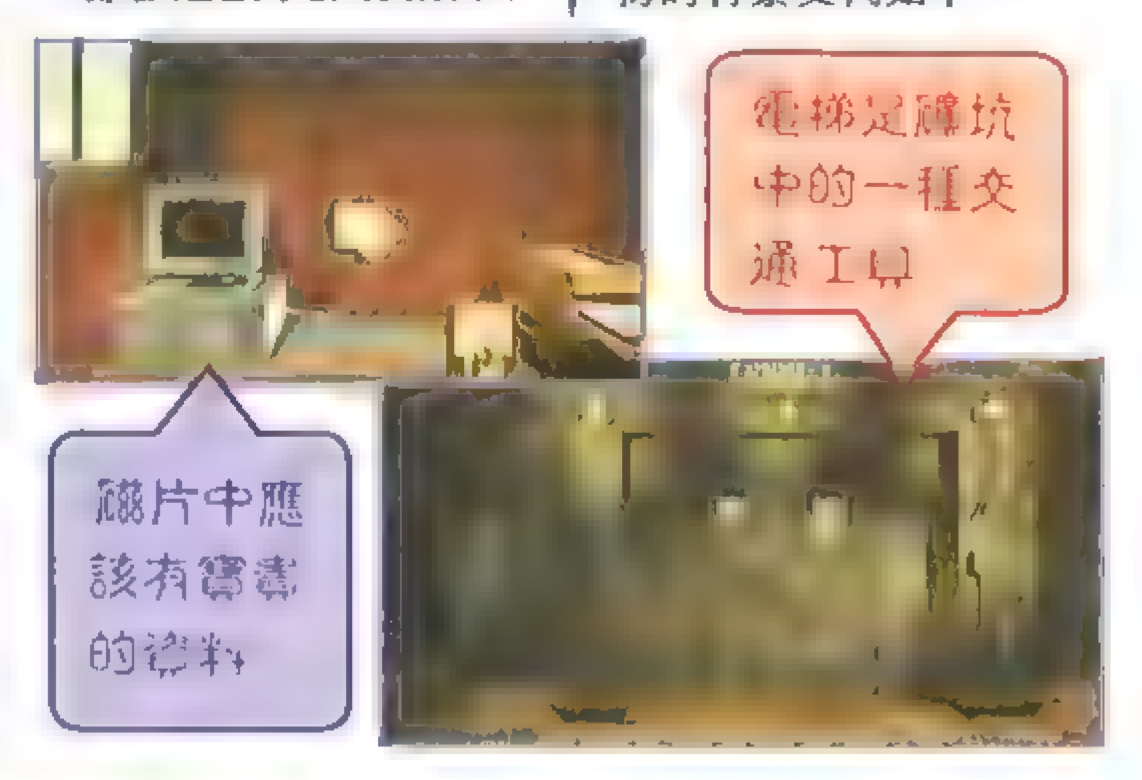
採用知名演員擔綱演出



在本遊戲當中，除了強調在長達五十分鐘以上的動畫片段中，全部採用真人演出，並結合精心描繪的立體場景之外，最大的宣傳就著墨於請來了在《銀河飛將三》中，扮演將軍的Malcolm McDowell ；他在遊戲中扮演採礦公司派駐當地的指揮官，平素寡言陰沈、冷酷無情，同樣也是一個反派的角色，或許是駕輕就熟吧，在他的詮釋之下，這名人物的個性鮮明，給人的印象十足深刻，發揮的真可謂是淋漓盡致。

其他還有數名美國電視影集的演員，如飾演女主角Lorrie的 Marcia Pizzo 、被殺害的地理學家John X. Heart、和法老王 Paul Cosention 等，都在遊戲中擁有相當不錯的表現。

茲將幾名主要出場人物的背景交代如下：

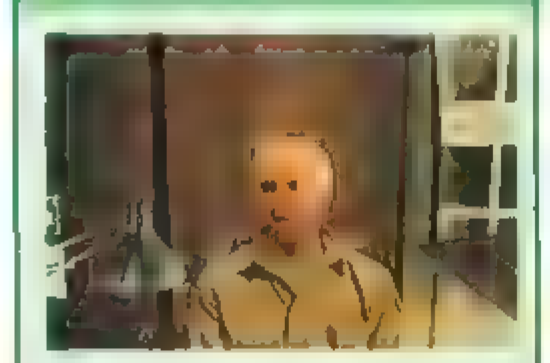


Chris



Chris 是當地的一位居民，品行惡劣的他，除了會向你索賄之外，似乎還信奉某種神秘的宗教，感覺陰陽怪氣的。

Davenport



Davenport 是NMC 派駐埃及處理事務的負責人，凡事小心翼翼，總如同幽靈般，陰魂不散的跟著你，生怕你打探出什麼秘密。

Lorrie



Lorrie是一名被指派前來協助的埃及學家，年輕貌美，不過，最巧的是，她竟然正是你以前的女朋友！事情似乎又複雜了起來。

Jerry Segal



Jerry Segal 是一名傑出的地質學專家，他對這座礦坑與附近發現的物品，有一些饒有趣的發現，不過，危險似乎也一直跟著他。

[illegible]

遊戲的音效都是由當初，電影「魔宮帝國（Mortal Kombat）」的音效小組所製作，同時沿用了最先進 EFX 系統的動態音效，因此感覺相當逼真，有如身歷其境一般；而透過最簡單的點選介面，各種選項與功能，及遊戲中的操作等，也在輕鬆之餘，引領大家走進不可思議的遊戲世界中。

似乎從《幽魂》開始，陸陸續續出了好幾部以驚悚為主題的遊戲，諸如《凶兆》、《科學怪人》等，每每帶領大家進入一個充滿尖叫的世界，這一回的《法老王》呢？也特別要獻給那些喜歡刺激的朋友們，但請千萬小心，因為只要踏錯一步，躺在棺墓裡的就是你！

神秘埃及人







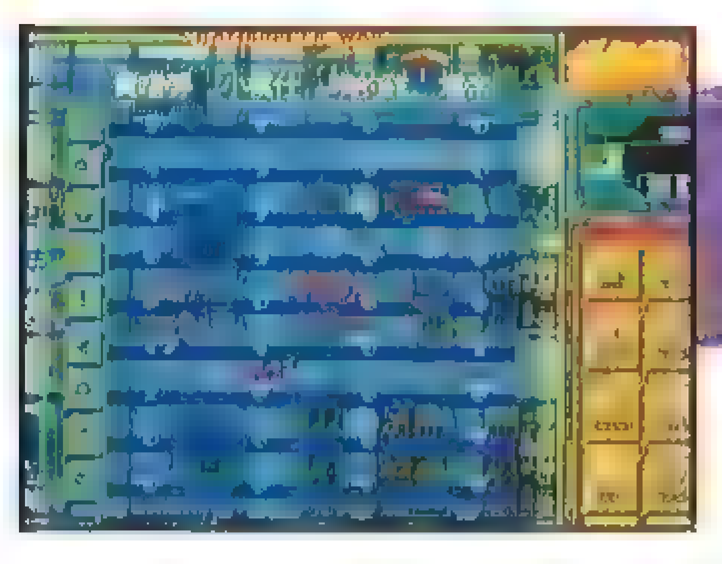


[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
即時戰略	磁片版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/U/M 操作：K/M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
KIWI	智冠科技	十二月底	



肚子餓了嗎…







四大基地

這個時代的我們，數不清有多少人是跟著麥當勞叔叔、小騎士長大的速食小孩，生活彷彿與漢堡、炸雞、薯條和可樂密不可分。雖然這些被稱為垃圾食物的東西會使人發胖，於營養學觀點來看也是只有負面的評價，但是那種自然而獨特的美味和強大廣告壓境的魅力，實在沒幾個人可以抗拒，我們可能對背誦地理歷史的名詞感到頭大，但對這些速食店的什麼魚香堡、比司吉、蘋果派…可是閉著眼睛也可以點餐無誤。

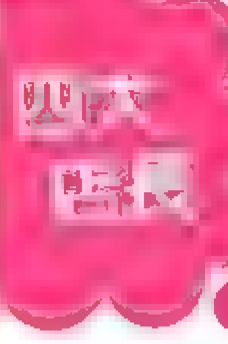
言歸正傳，這個很可愛又很有創意的遊戲是模擬現今四家最大速食業：賣噹勞、小棋仕、哨的雞、堡帝競爭的〝實況〞，將所有速食產品擬人化，並讓玩家擔任某家分店店長，以自家出品的漢堡、薯條、飲料、點心等編列成各式兵種，在都市叢林中，以即時戰略的方式與其他三家的產品對抗。在一條條熱鬧的街上，玩家必須建立各式部隊的生產線，以生產出不同的兵種單位，再妥善運用其特色及能力向對手進攻。玩家要先以不同的產品佔領己方基地附近的資源，也就是先佔下四面的商店，並挖空其店所有金錢為己方經費，再用別人的錢去開發更強的部隊，在將其他三家死忠的顧客搶過來之前，你不但要有源源不斷的產品大舉入侵他人的地盤，有忠誠可靠的軍隊固守自己的堂口，還要隨時注意敵方情報和戰情發展，並不時派間諜深入敵人之本營刺探對方到底在搞什麼鬼。











薯條漢堡滿天飛…





○店長個人特色

○偷偷的埋下一塊炸雞

○中計了！

○奶茶風箏

遊戲中的速食單位共有十大類，每種都有更強的能力及等級，讓玩者在戰情提昇或更加白熱化時去生產研發出來，以對付同樣成長的對手。其種類分別是：漢堡兵、炸雞兵、飲料兵、點心兵、戰鬥兵、飛彈兵、工事兵、間諜兵、特攻兵、食料兵。

顧名思義，他們都有某種專門功用，例如漢堡、炸雞、飲料、點心等兵種是專為攻佔食客的口而準備的，玩家所生產的漢堡愈高級愈能深得嘴刁食客的芳心；戰鬥兵則是最重要的攻擊先鋒，他們會在命令後不顧一切攻擊敵人，直至完全清除對方為止；飛彈兵可以遠距給敵方可怕的薯條飛彈吃；工事兵可以在街上挖洞設陷阱，讓敵方一頭栽進去當填料；間諜兵是多功用的，可以破壞生產線、偷取對方辛苦累積的錢財、破壞對方開發成果並破壞基地耐久度；另外還有如『神風特攻隊』以自爆之犧牲精神成全戰局的特攻兵和以自身為『餌』轉移敵方注意力的食料兵。

速食兵團衛家園…



○您想要何兵種呢？

○滿街都是食物

另外還有分成攻擊型、間諜型、工兵型共 85 種的速食兵器登場，每一種兵器有 11 項如人類般的屬性資料，包括所屬公司、生命力、攻擊力、防禦力、移動力等一般屬性；還有工事、間諜、特殊能力及生產價格等較為特殊有趣的屬性。當您成為一家速食店的店長時，不但能夠坐擁大堆極有特色的美食，還有清新可人、著整齊制服的店員隨時等候您的指揮，在香香的食物堆中看著別家速食店的生意漸漸為己方所取代，讓什麼號稱賺翻錢的店頭，變得乏人問津，那種感覺真是快樂極了。

讓我們自己的產品成為食客唯一瘋狂的最愛是遊戲的最終目的，可是同樣具有生意頭腦的其他三家對手並不好對付，他們會研發出更具威力的巨大型漢堡團攻您的雞塊，還會以數百個薯條飛彈炸得您的冰淇淋變成奶昔，四家速食商都有不同的經營及佈兵策略，更有其特殊及秘密的兵種正在蘊釀著，千萬別被對方給唬住了！

遊戲用滑鼠指揮，以現今最流行的『終極動員令』和『魔獸爭霸』式即時戰鬥手法進行，不同的是所有可見的造型皆以Q版漫畫表現，在遊戲結束時您可以看到很好笑的情境描述，不論成功或失敗都可博得您會心一笑。設計小組希望能為生活緊張的玩家帶來輕鬆的樂趣，也是反諷一下競爭激烈的速食餐飲業吧！（哈！純屬玩笑！）



○到各速食店打工的四胞胎姊妹



英雄傳說VI 朱紅血

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	一月	

『朱紅血』的世界…，這是從「諸神的爭執」開始所殘留下來根深蒂固的因緣。被視爲守護人類的神是被祀奉於正神殿中的巴魯埰司。而被視爲邪神，爲喜好破壞的改革者所祀奉的神是歐庫托姆。八年前的某一日…。正神殿卡特多拉魯遭到邪宗教徒的襲擊，居住在大聖堂中的孤兒兄妹－亞賓與愛依美魯受最高導師艾司佩利烏斯的託付，帶著巴魯埰司的神寶－卡貝沙及庫耶魯離開大聖堂。從那日起，兄妹就開始了逃亡之旅。依照賢者佳威因和女神官歐蕾西亞的計畫，就算在混亂中兩兄妹能夠順利逃離，爲了要使神寶能夠躲開邪宗教徒們的追蹤，兩兄妹之間互不告知去處，分別逃向不同的地方。亞賓到諾特斯山脈山頂，被稱爲眺望小屋的賢者雷謬拉斯的家中，而妹妹愛依美魯則不知被歐蕾西亞帶往何處。

差不多八年過去了，亞賓已經 17 歲了，雷謬拉斯也衰老得僅剩一息尚存。就在雷謬拉斯臨死前，告訴亞賓有關於愛依美魯的消息。於是，亞賓決定和友人馬依魯一起出發旅行尋找愛依美魯。但是，這時由貝里亞司所率領的邪宗教徒們又再度出現了，爲了要奪取亞賓們身上所持有的巴魯埰司的神寶展開了搜查網…。



賢者去逝了！

登場人物介紹…

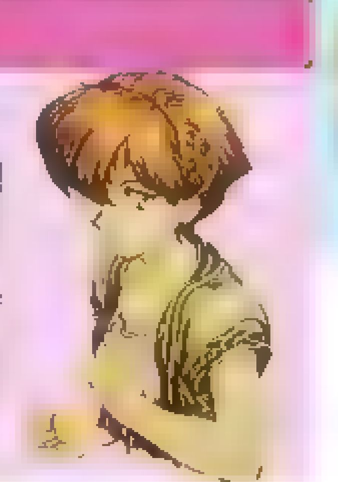
遊戲中出場人物衆多，只要四處仔細的找找看，一定可以發現人才。因爲這些夥伴和主要夥伴所擅長的武器、魔法都不盡相同，只要能依照狀況選擇擁有適當能力的夥伴，就可以順暢的進行遊戲。由於劇情之間並沒有太大的關連性，因此，無論您要在何時、何地重組您的隊伍都可以。

[illegible]



本遊戲的主角。幼時寄住的大聖堂遭邪宗教徒襲擊，而受最高導師艾司佩利烏斯的託付，帶著巴魯埰司的神寶－卡貝沙離開大聖堂。爲了要躲開邪宗教徒的追蹤，而與妹妹分道行走。最後寄住在諾特斯地方賢者雷謬拉斯的家中。

[illegible]

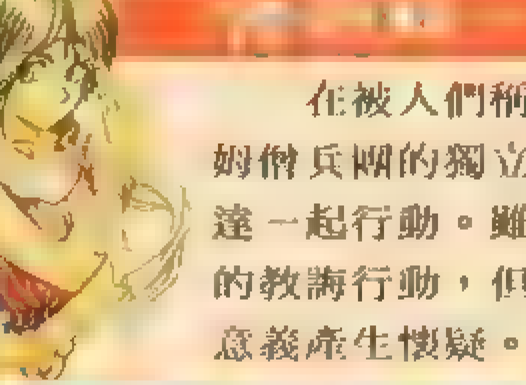


出生於奇布里村，個性單純。雖然還有些孩子氣的感覺，內心卻非常的剛強，只要想到要去做一件事，就可以發揮非常強的行動力。在遭受魔獸襲擊時爲亞賓和馬依魯所救，自此以來，一直相信馬依魯就是理想男性的典範。

[illegible]

亞賓的妹妹。在大聖堂遭到襲擊時與亞賓失散逃到別的地方，現在的住處連亞賓也不知道。對孤兒的亞賓來說，愛依美魯是他唯一的親人。

[illegible]



在被人們稱爲邪宗教徒的歐庫托姆傭兵團的獨立部隊中，與同伴巴斯達一起行動。雖然是遵照歐庫托姆神的教誨行動，但卻開始對組織存在的意義產生懷疑。

[illegible]

出生於烏魯特村，是亞賓到賢者雷謬拉斯家中所交的一位好朋友。個性雖然很冷靜，卻也有柔和的一面。爲人溫柔，一直像哥哥一樣的照顧亞賓。因爲擔心亞賓，而與他一起出發尋找愛依美魯。

除此之外，尚有許多人物，如賢者雷謬拉斯、蒂納度…等應劇情需要所出現的角色，及於沿途中會加入的夥伴，玩家不妨在遊戲中仔細的找找看。

開放式劇情結構…

幾乎最近所發售的RPG 遊戲都有分主線劇情與支線劇情，也就是您在玩主線劇情之餘，也可以先玩玩遊戲的支線劇情，雖然與遊戲目的沒有什麼直接的關連性，卻可以感受到與遊戲本身不同的另一種感覺。『朱紅血』不能免俗的也做了這一點。在遊戲中，您可以到一些大城鎮中酒店內的斡旋所尋找工作。在斡旋所中，您可以接受許許多多各式各樣不同的工作，只要完成託付，就可以得到一筆報償。雖然工作的內容隨斡旋所的不同而各異，但若您要領取報酬或取消工作，在任何的斡旋所中都可辦得到喔！而且工作的內容也會隨著遊戲進行狀況的不同而跟著改變。據說有超過120個以上的開放式劇情可以供您做選擇唷！由於這些開放式劇情都與遊戲主線沒有什麼關連性，因此若您完全不到斡旋所中接受工作，您一樣可以完成『朱紅血』這部遊戲。但是，如此一來您將錯過許多精彩的故事情節，這將是一件非常可惜的事情呢!?

再來談談有關於戰鬥系統的設計，『朱紅血』中的戰鬥系統與前幾代相較起來有了大幅的變化，感覺上反而比較像玩SLG遊戲。戰鬥發生的方式與『白髮魔女』相同，直接於地圖上顯示，但接下來的就需要靠您自己做判斷，操作亞賓們攻擊敵人了。角色攻擊方式分直接攻擊與魔法攻擊，運用不同的攻擊方式，會得到不同的經驗值。如您使用直接攻擊，您的武術經驗值就會增加；如您使用魔法攻擊，您的魔法經驗值就會增加。隨著您武術等級或魔法等級的增加，您可以到武術訓練所或魔法訓練所中提昇您的稱號。武術稱號提高所得到的勳章可以拿到店中換取一些買不到的物品，而魔法稱號提高則可以學會更強力的魔法，可不要忘記了喔！當然，在『朱紅血』中也有自動戰鬥系統，若您覺得一場場的戰鬥打下來很累，您可不要忘記使用自動戰鬥喔！相信一定能讓您玩起來輕鬆愉快。

遇上怪物戰鬥開始

三人小組會議

簡明的狀態欄

新的魔法系統…

在『朱紅血』中魔法增加成攻擊系列的黑魔法、回復系列的白魔法、召喚精獸的精靈魔法及各角色僅能擁有一個的特殊魔法等四種類。在遊戲一開始時主角可以選擇想學習的魔法種類，之後一直到遊戲結束都無法更換學習別種類的魔法，因此在遊戲開始時可要慎選想學的魔法唷！若您是從『英雄傳說Ⅰ』開始玩起，相信您一定會發現『英雄傳說系列』的故事劇情每一代都給玩家不同的感受：『英雄傳說Ⅰ』以為父報仇展開序幕，之後留下了一些謎題，留到『屠龍戰記』中由他的兒子來解決。到了『白髮魔女』時，整個故事劇情有了非常大的轉變，『白髮魔女』中不再是王子公主的浪漫故事，而是由一對少年、少女出發進行巡禮之旅展開遊戲。這部『朱紅血』則是描述人們在諸神的力量面前所產生的許多無奈，但結果如何在此賣個關子…

在『朱紅血』中，尚有許多異想天開的點子不及介紹，如遊戲一開始時主角能力值的設定方式，竟是以您在遊戲中所回答的問題為基準（喜歡吃肉或吃菜？要砍柴或打掃？…）來決定。像這一類有趣的想法，就要靠您在遊戲中一一去發覺了。

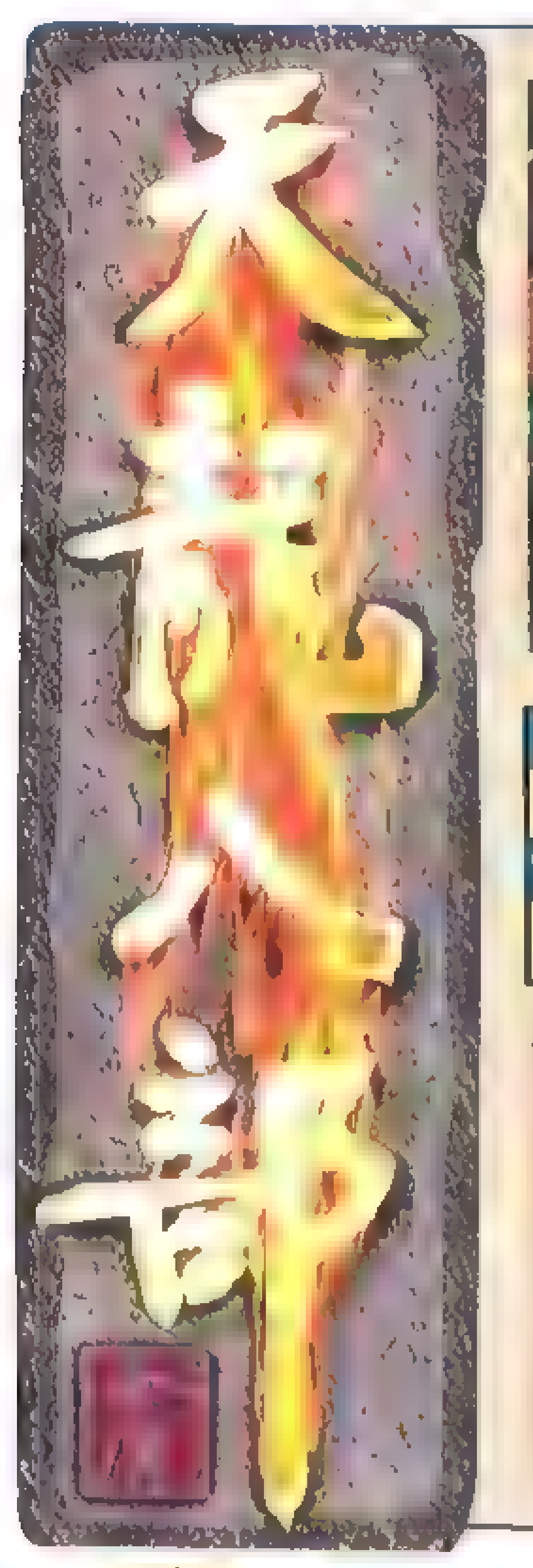


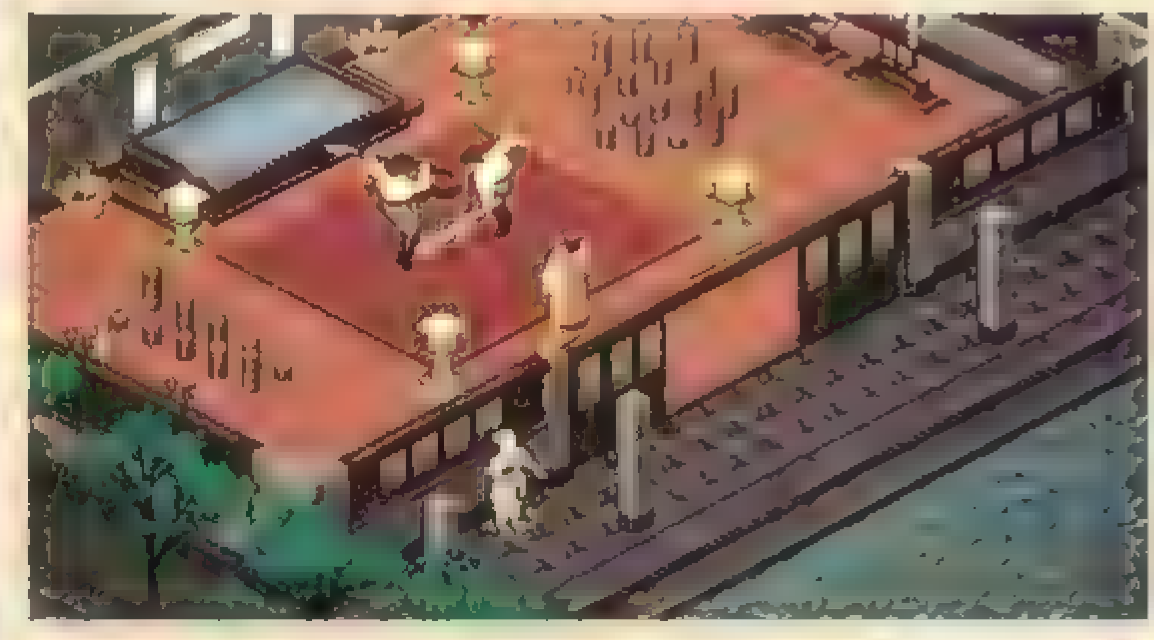


可愛的小人圖像



繪風相當細膩







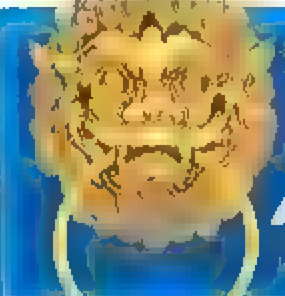




遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險角色扮演	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
軟體世界	軟體世界	十二月	

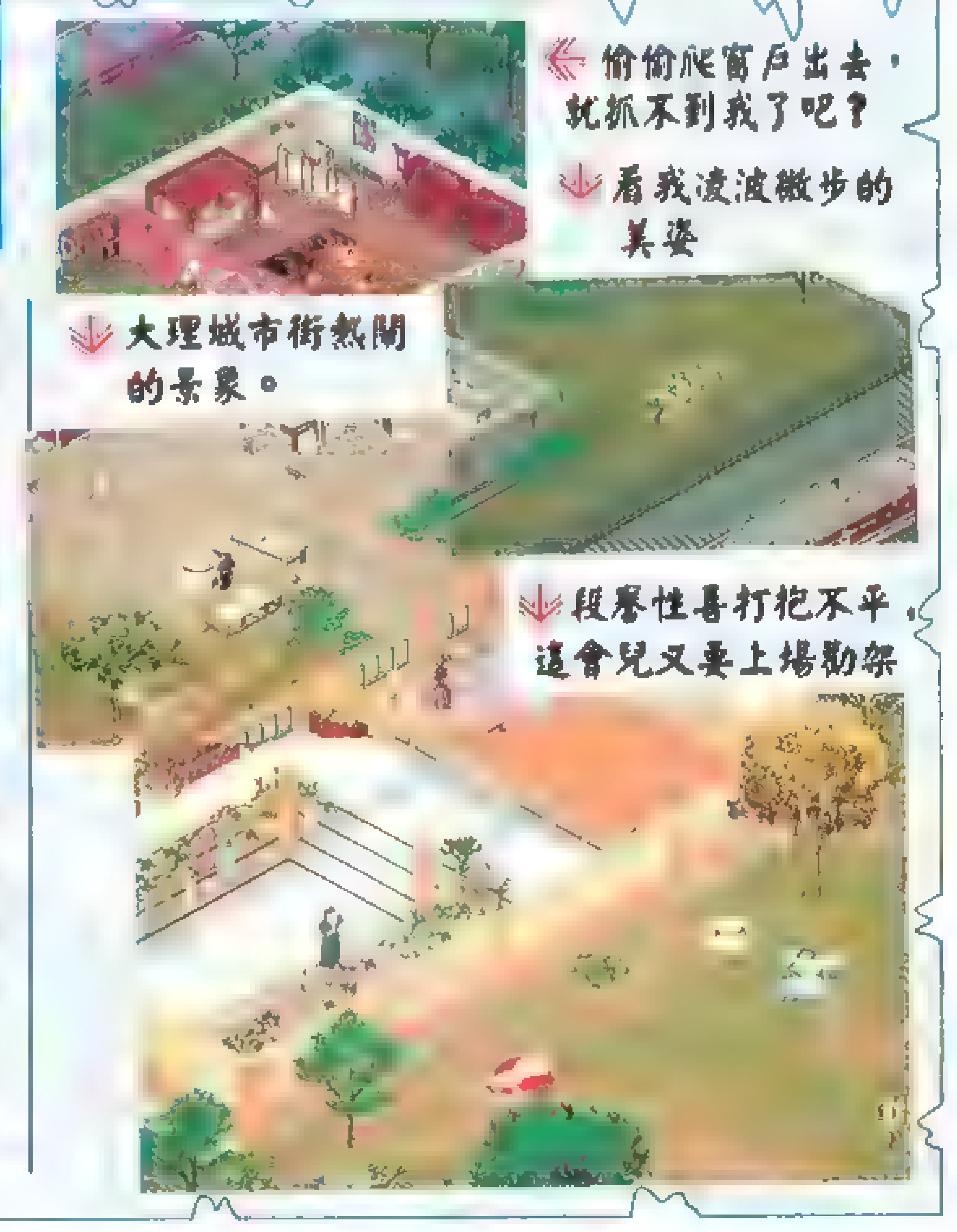
天龍八部是金庸作品中主角較不明確的一部，你可以說喬峰是主角，但段譽和虛竹又何嘗不是？這三位結義金蘭的兄弟由於性格不同，最後的結局也都不同。由於一開場便是以這位有點癡又有點傻，沒什麼武功卻妄想打抱不平的多情公子段譽為主角，所以遊戲理所當然的先拿他當主角，至於喬峰和虛竹就留待續集再見了。

各種武武功招式都是由數十張小動畫組成，細膩流暢。



吉人天相－傻書生江湖遊記

小說中雖沒提到他是如何逃出王爺府，但在遊戲中為了劇情的連貫性也將這段納入遊戲中。逃家成功的段譽接著就要展開一場充滿危險卻又趣味橫生的精彩冒險旅程，他會踏上劍湖宮與靈巧活潑的鍾靈相遇，為救佳人又服食斷腸散前往萬劫谷求救，中間過程曲折，因誤闖瑯嬛福地而傾心神仙姐姐，並習得北冥神功和六脈神劍，當然還有想憑三腳貓的武功加上過人膽量解救被圍困的木婉清，而惹出一連串驚險而又令人莞爾的趣事，你將走遍大理各大小地方，解決所有面臨的難題。在遊戲的過程中，你會發現許多有用的物品，而這些物品都可能關係著你是否能解決問題的重要關鍵。例如在劍湖飛瀑，你須先想辦法將岩石上的藤蔓拔除並將岩石清乾淨才能看到石上的圖形等等，有許多的謎題等著你去解開。



偷偷爬窗戶出去，就抓不到我了吧？

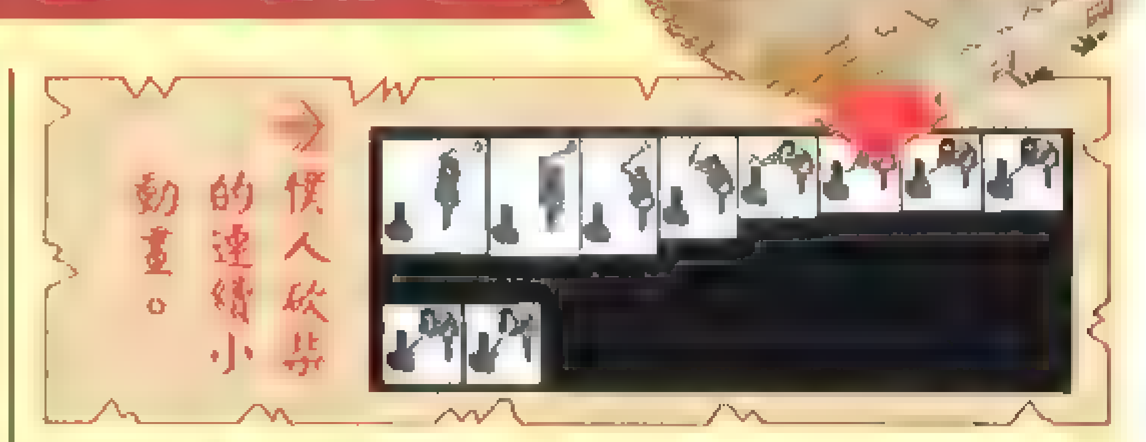
看我凌波微步的美姿

大理城市街熱鬧的景象。

段譽性喜打抱不平，這會兒又要上場勸架

不容小覷的小動畫

在遊戲中你將遭遇各種形形色色的人物，有的是善意的朋友，有的會想盡千方百計來害你。旅途中也許會和木婉清結伴同行，或許飽受四大惡人的脅迫，這些都是段譽人生的一段歷練。在人物動作上更是令人嘆為觀止，每個人物都有其基本動作，如握拳、揮手、點頭、跑跳等多達 40 種不同的動作；還有個別動作，如豬肉販會持刀切肉、崔百泉會揉雙眼、僕人會劈柴煮飯；當然還有兩人以上的互動關係，如岳老三提起木婉清跑跳，木婉清則會掙扎亂晃、鳩摩智挾持段譽的同時，右手還能揮動兵器等等，每個動作都是由數百張的小動畫所組成，令人看得非常的過癮。在天龍八部裡不僅人會動，連動物都有各種不同的動作，黑玫瑰躍過斷崖的英姿、張口噴氣活蹦亂跳的血紅莽牯朱蛤等。在人物的造型方面，人物會隨著劇情的變化而換穿好幾套不同的服裝，像段譽一開始是穿著華麗的小王爺服飾，後來會換穿僕人服、靈鷲宮女服飾等等。



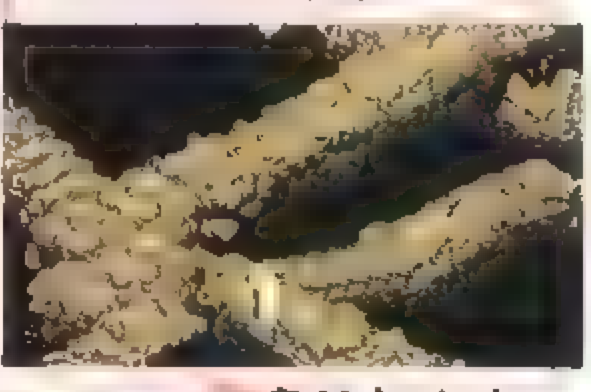
→僕人砍柴的連續小動畫。



劍氣殺場 瀟灑江湖行

在冒險的歷程中難免會遭遇敵人，打打殺殺一番。本遊戲是採即時戰鬥系統，每種武功招式都有一組專屬的控制鍵，由於招式非常的多，會使用到所謂的複合鍵，就是由兩個以上的按鍵所組成，有點複雜麻煩而又不會太困難，其實你只須在學會新的武功後，利用平時就先練練武，熟悉一下控制鍵，就像在玩格鬥類遊戲一樣，戰鬥將會是非常精彩刺激的。

在武功招式方面，可不是以千篇一律的動作來表示所有的攻擊動作。當人物施展各種絕學攻擊敵人時，都有獨特且專門為該動作所設計的小動畫，像持劍斜刺、砍擊、回劈、畫圓揮劍刺出等細膩的小動作都巨細靡遺的展現出來。你將可見識段正淳的一陽指神功、鍾靈的閃電貂毒咬、鳩摩智的火焰刀和無相劫指、刀白鳳的拂塵功等等。而主角段譽的武功招式除了天下無雙的逃命絕技凌波微步，還有專吸人內力的北冥神功和有點兩光的六脈神劍。



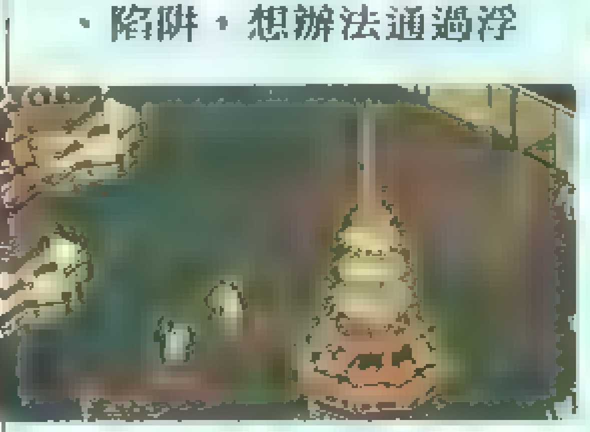
高低起伏的迷宮，可別迷路了。

段譽為何躺在地上？耍寶？裝死？

首屈一指的迷宮設計

本遊戲除了許多美豔絕倫的場景外，遊戲企畫匠心獨運的製作了一款所謂的 3D 立體迷宮造型。玩家在某些橋段會進入迷宮中一遊，如要進入萬劫谷之前可得先穿越重重的樹林迷宮。在走迷宮的同時，你不僅需辨明左右不同的道路，還有上下不同的路，曲曲折折、起伏不定、忽左忽右，這絕對是一種全新不同的感受。在迷宮中也會安排許多的寶物寶箱讓你拿，但是必須解開各種難度不一的謎題、陷阱，想辦法通過浮板、踏台的各種考驗。你不僅要靠聰明的頭腦，還得熟練各種主角的動作才能成功。

↓不管是飯館、廚房或場景的一個角落，都可看到美術的用心。



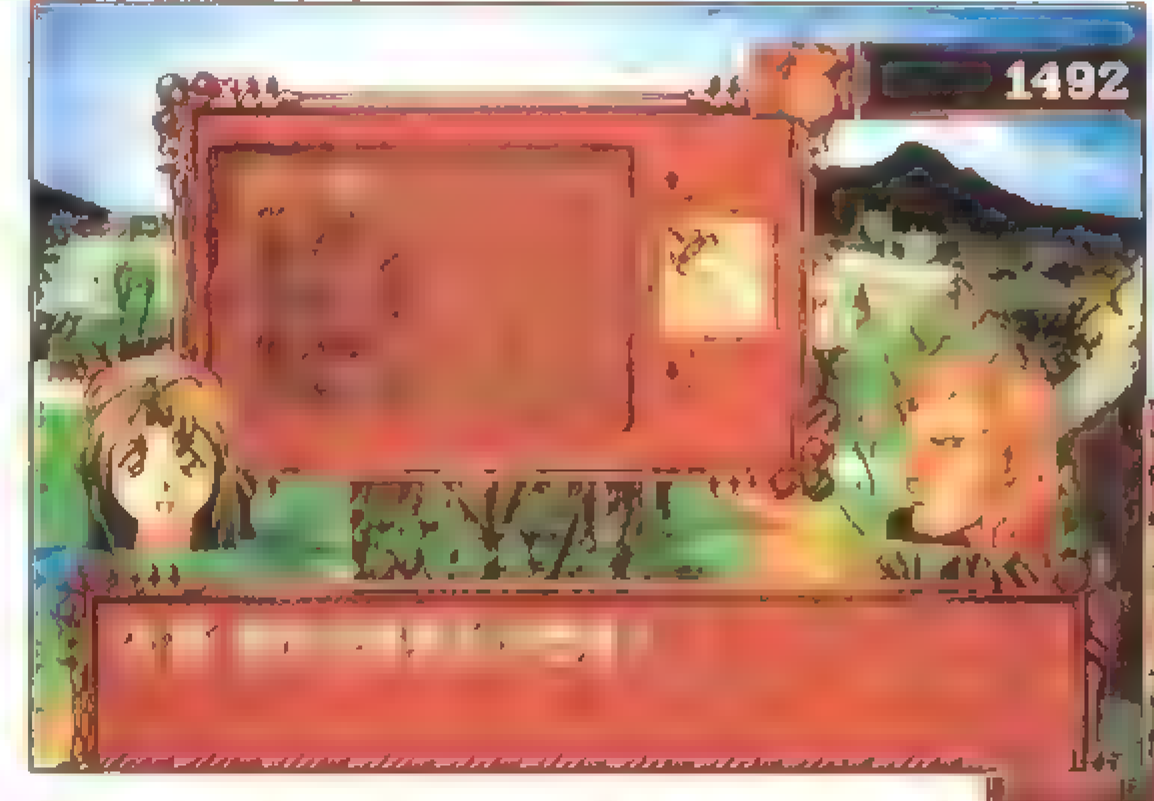


將大理各種建築特色充份的展現出來。圖為大理天龍寺。

熾天之翼

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略 RPG	光碟版	DOS	機種：468 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/M 操作：M
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
弘煜科技	弘煜科技	十二月下旬	





« 戰鬥中還可以進入商店買賣或補血

¥ 出擊了！安排你的出征隊伍吧！

夏提拉斯叛變，推翻帕雷洛特王朝後的十年，倫恩利亞大陸依舊充滿著不安與恐怖的氣息。帕雷洛特新王－英雄傑洛依的變貌，突然使得原本回歸安樂的人民重新走回過去的暴政之中；而原本和睦的鄰國－菲蕾娜，在傑洛依的不斷侵略下，三聖王末裔獸王人－風之依修莫德終於在忍無可忍的情況下，以正義解放友邦的理由，正式向帕雷洛特宣戰。而就在兩國熾熱的交戰中，帕雷洛特西方，同是三聖王後裔所建之國－卡拉迪亞，也正慢慢地向這兩雄伸出了魔掌…。大陸曆 1094 年，英雄拿薩斯起兵推翻夏提拉斯後的第十一個年頭，倫恩利亞大陸，似乎又將重陷於戰亂之中。而那數千年來未曾斬斷的宿命之線，又將再度串連起英雄們的故事…。「永遠的倫恩利亞」篇，是熾天之翼裡，光與暗的最後故事。以上，便是「熾天之翼」的第二部故事－「永遠的倫恩利亞」篇之開頭大綱…。

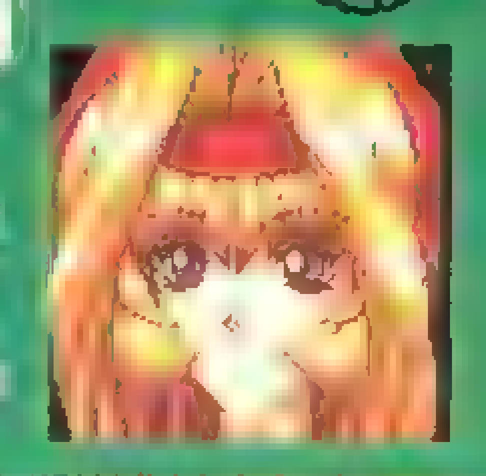
在 91 期的報導中，我們提到熾天之翼的戰鬥系統、控制介面等，在本期中我們更將深入報導有關該遊戲的內容。在「熾天之翼」中，最令人激賞的就是戰鬥技巧與魔法的展示。據弘煜科技的開發人員表示，光是在魔法、技巧的製作上，就花掉了十個工作人月的時間；而種類竟多達 180 種之多，而且每段戰鬥動畫精采萬分，變換之華麗，可與遊樂器格鬥遊戲的戰鬥動畫相互競庭。

夏安・威廉里亞

威廉里亞領的年輕領主，因被拿薩斯的自由奔放個性而深深地被其吸引，是拿薩斯尚是吟遊詩人之時，唯一也是最重要的朋友，個性嚴謹，不苟言笑，相當令人有安全感，與拿薩斯之間就像是互補般的存在。

勞妮・洛莉西亞

「倫恩利亞解放戰線」的首領，為各族群的共榮和平努力著，個性冷靜，判斷力超群，大陸曆 1088 年，於精靈森林處遇見了拿薩斯，開始了她傳奇的旅程，[illegible]最重要的戰友之一。





近百種的武器與道具，讓人目不暇己



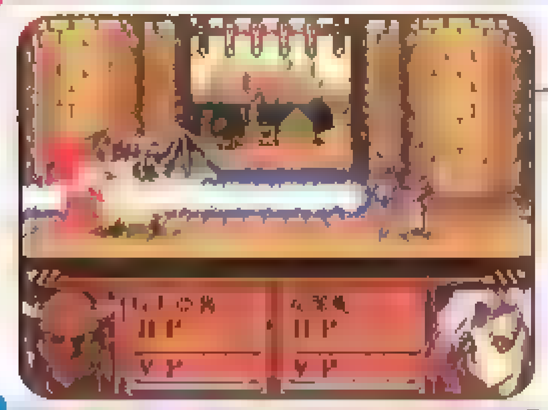
五芒裂魔劍

鮮紅死神－席娜的獨創劍技，具有將敵一刀「五斷」威力的五芒裂魔劍，同時具備炎系魔法的殺傷力與劍的物理攻擊力之雙重攻擊。



漆黑之炎

傑洛依以自己卓越的魔力及無人能及的知識所開創的技巧。同時具備炎系魔法的破壞力與暗系魔法的殺傷力。



冰塵絞殺

繼承妖精之血的安傑妮所使用的冰系魔法。以極低之冷氣與尖銳的冰晶一次給予敵人嚴重傷害的強力攻擊。



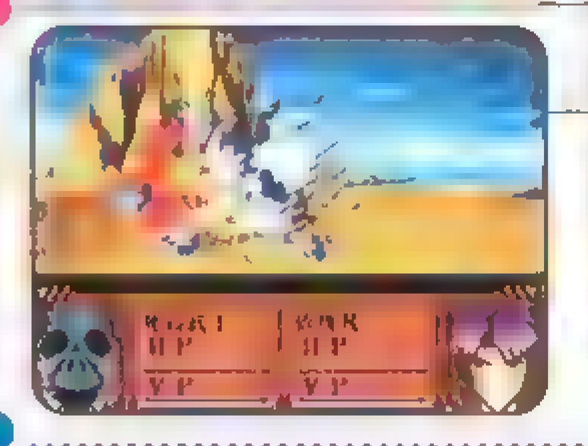
熾天修羅斬

拿薩斯借用聖劍拉法耶魯之力，再融合自己炎系魔法的天份所使出的超強劍技。傳說中能將敵人燃盡的「熾天修羅斬」。



[illegible]

夏安繼承於威廉里亞皇家劍技的強力必殺技。以強大的氣力與大地所噴出的地氣相互結合之超強技巧。



奔流斬

「賽特之星」依斯凡的成名技。以強大的冰系魔法將敵人凍結再一次施以強力劍擊的必殺技。如奔流般，能沖毀、破壞世上的所有…。

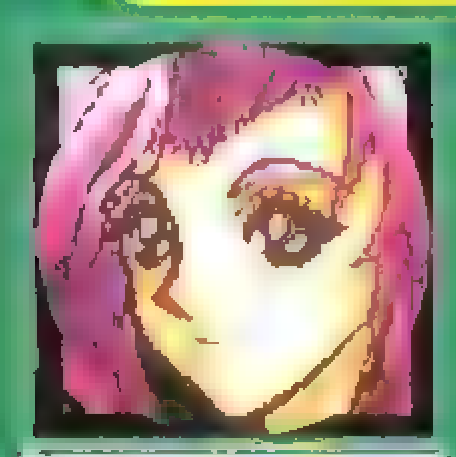


光之創世

繼承「光之血」的勞妮．洛莉西亞所使用的技巧。應用眾神力量的泉源－「光之力」再加上自己的古代武術所結合的必殺技，傳說中將洗淨世上一切「惡」的「光之創世」。

遊戲中有相當多的武器與道具，玩家可不要因爲種類繁多給衝昏了頭唷！角色間的「必殺技」是以對應武器的方式來產生的。因此必殺技之複雜，玩家應不難想像。巧妙運用於戰略之中，可達克敵制勝之效果。

熾天之翼中不可或缺的角色



安傑妮

精靈森林中，如虛幻般美麗的精靈——精靈長老之女，個性溫柔，且出人意表的堅強。大陸曆1063年，拿薩斯結識了安傑妮，這個命運的相會，改變了安傑妮所未來的一生，深深互相吸引著對方，到底結局會如何？



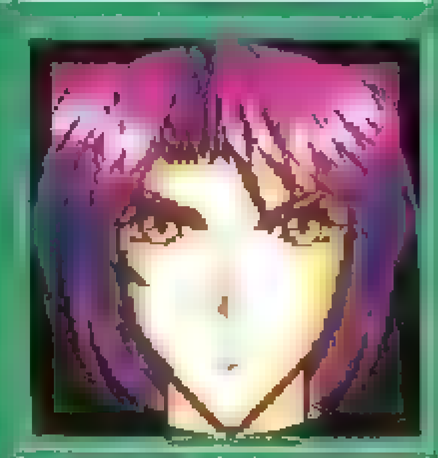
傑洛依

夏提拉斯的獨子，在帕雷洛特中，唯一可與「賽特之星」依斯凡相提並論的天才魔導士，反對其父挑起種族內戰的作為，身旁總是有如謎一般的女占卜師如影隨形，他們之間到底存在什麼關係？



席娜

帕雷洛特禁衛軍，有「鮮紅死神」之稱的女劍士，劍技與她的個性相同的犀利，是個絕對不會輸給男人的帶刺玫瑰。帕雷洛特叛變時，與同是禁衛軍的雷歐、露莉安共同逃脫，之後加入了拿薩斯所領導的反叛軍，在熾天之翼中，她一直是我方最主要的戰力之一。



依斯凡

有著「賽特之星」稱號的使劍天才，率領「帕雷洛特最強騎士團」之稱的賽特騎士團，打下夏提拉斯半壁江山的功臣，帕雷洛特內戰開始後，受命討伐拿薩斯所率領的叛軍與勞妮．洛莉西亞所領導的倫恩莉亞解放戰線，與拿薩斯間的宿命對決，與勞妮間不可能實現的愛情，一次次地令這顆「賽特之星」動搖，到底依斯凡的未來會是……



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟	DOS 5.0	機種：386 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
弘邦資訊	弘邦資訊	12 月	

在字典中，Oracle有三種意思，分別是神諭、傳達神諭的人及說出來的話像神諭一樣有權威性的人，「神諭」這個遊戲就是建立在這三種精神上。故事的開場動畫，由來自天界的神的使者所傳達的神諭，命令動畫內的主人翁尋找由天界轉生在人間的五名轉世者，執行神的旨意，從魔族的陰謀中拯救這個人間世界。

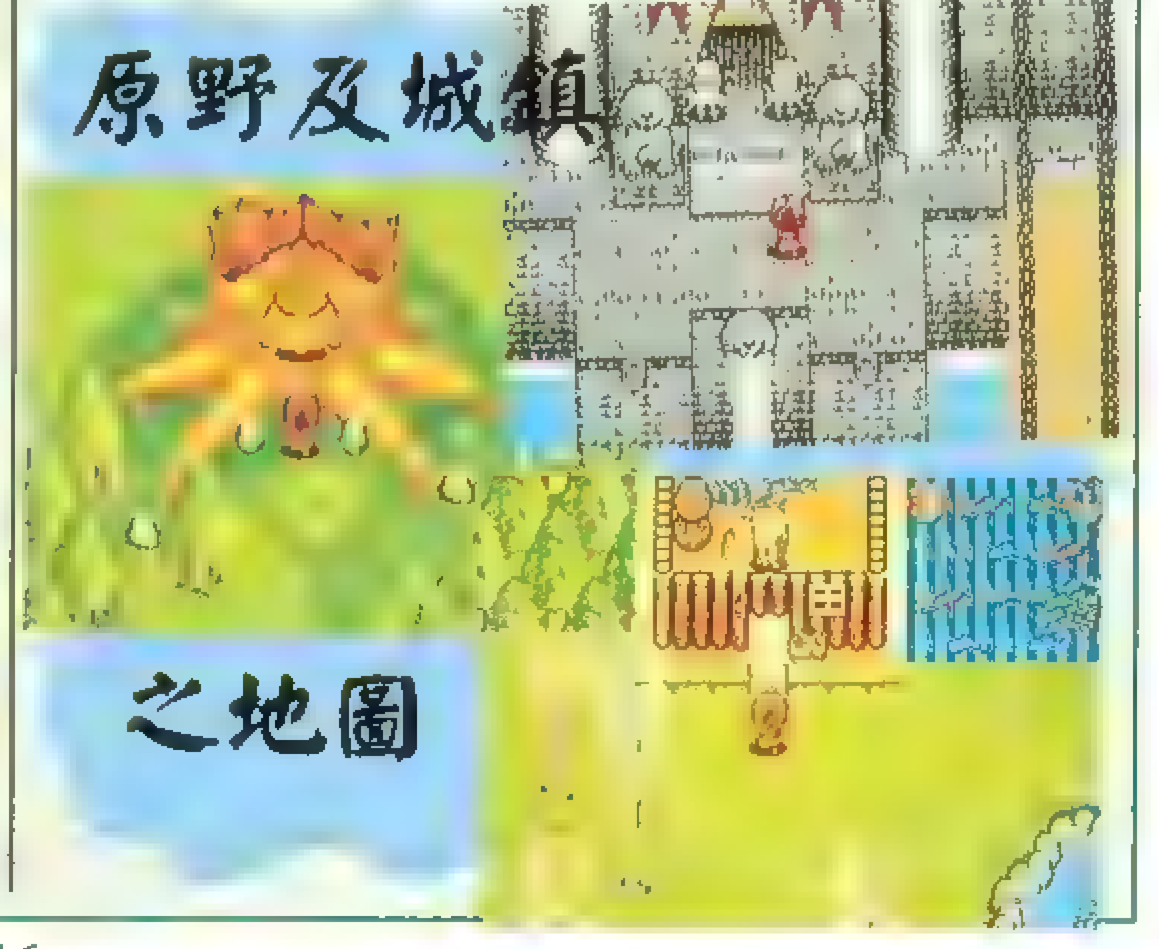
光看這段故事簡介，似乎神諭的劇情很「一般化」，但事實上卻剛好相反。從上面的簡介中，只看到神諭的內容、傳達神諭的人、和執行神諭的人（就是那個主角啦），但最後一個具有如神諭一樣權威的人呢？這就是一開始的故事上故意留下的一個破綻；尋著這個破綻走，你會漸漸發現整個故事並沒有想像中那麼單純。尤其不論主角或五名轉世者，甚至衆多的 NPC，對於他們所背負的任務各有不同的觀點，這也形成了即使同樣的一個問題，你所問的每個人告訴你的答案都不盡相同，你必須自行拼湊整理，從中間找出眞正的答案來，才能明白你所要知道的眞相。

以3D模組製作開場動畫

世界設定及[illegible]

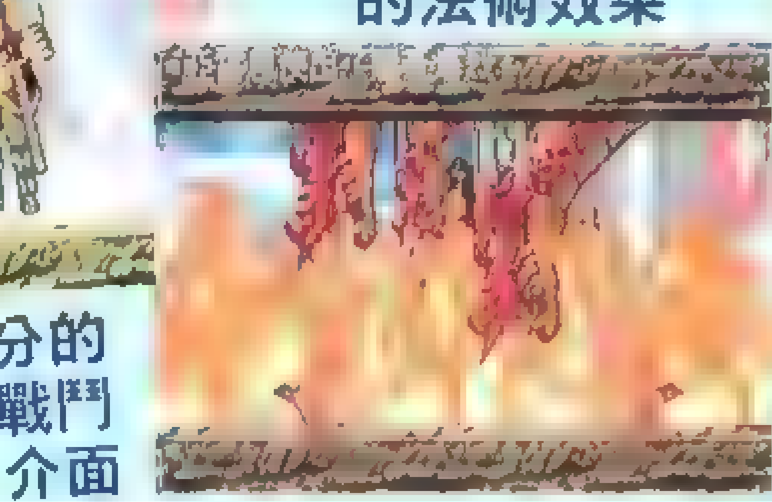
Oracle的世界設定極爲完整，遊戲中的每個村莊、城市、地下城，甚至到後來所要攻打的每個戰場，幾乎沒有玩家一開始不能去的地方。這些地點都有著它們自己的經濟背景和人文關係，不是只爲了讓玩家們打倒魔王用的一個中繼休息站；每個地點間的關係環環相扣，有許多的事件，玩家們必須來回跑過了好幾個地方，問過了各種相關職業的人，才能得到所要的正確答案。

再來談到劇情了。Oracle的劇情分爲主線劇情和支線劇情兩大部分，全部「過場」劇情超過 5 萬字，這還不包括中間跟 NPC 至少十萬字的對話部份！而且本遊戲還有一個神祕的殿堂，可以讓玩家調查自己的進度；它會告訴你現在完成的總劇情（主線＋支線）的比例爲何，還會將玩家已經完成的支線任務公佈在神殿裡，這都是國產遊戲上的創舉！此外 Oracle 的 NPC 對話部份採用跟創世紀 7 一樣的一問一答方式，你的隊員們隨時會互相交換意見，討論下一步該怎麼做，甚至會互相猜疑、吵嘴、諷刺對方的無能等等，讓你感受到你的隊員們他們內心的感受，而不只是一群忠實執行你命令的機器人而已！



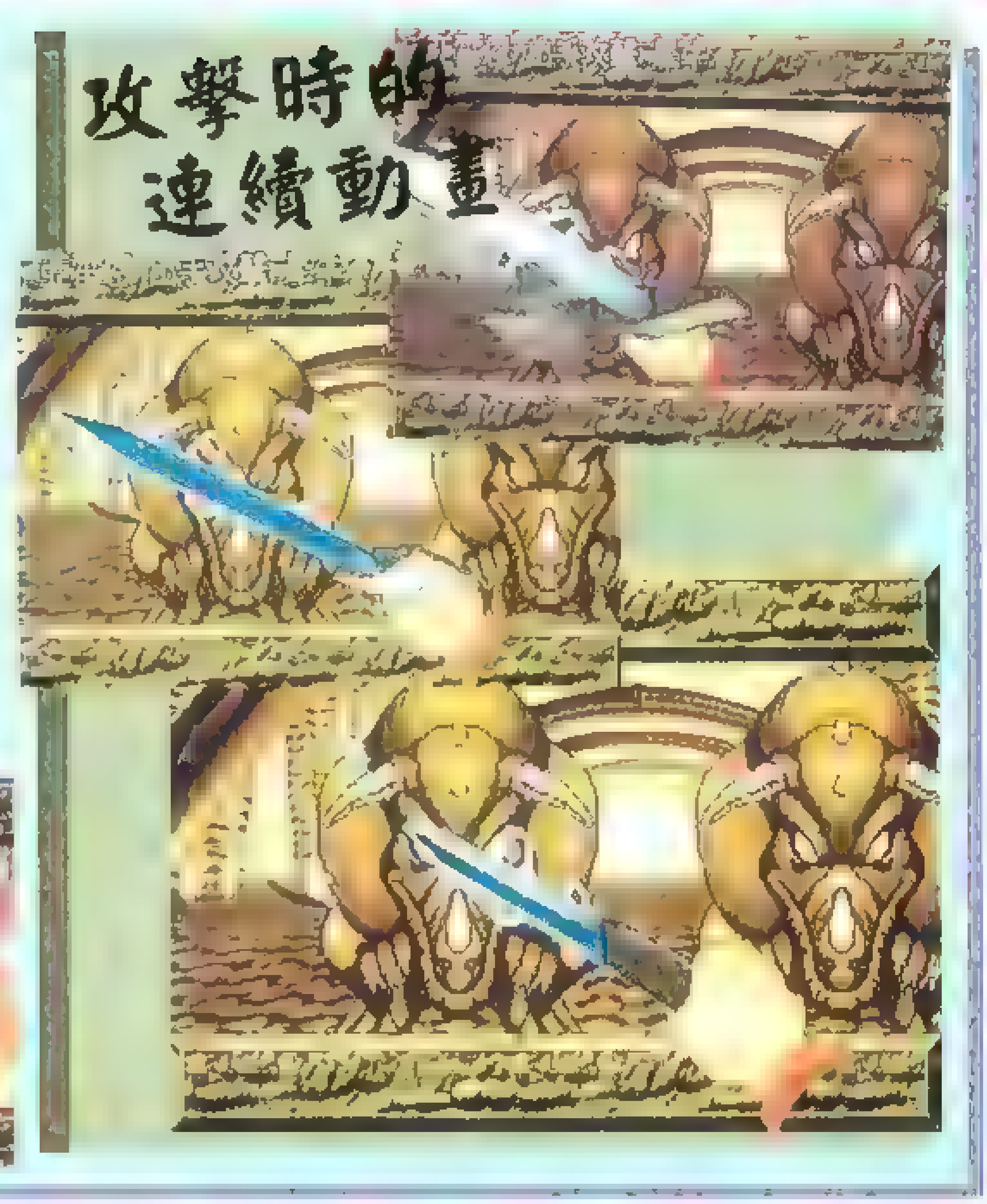
戰鬥介面

一個 RPG 的重點不但要在劇情上吸引人，戰鬥系統也是它的精華。Oracle採用創新的戰鬥方式，戰鬥場景乃是由 3D 繪圖程式所精心繪製，依遠近共分為十層；而敵人則有前中後三種遠近距離。當展開攻擊時，你可以看到畫面捲動將敵我距離迅速拉近，狠狠地砍了對方一刀後再迅速拉遠，產生真正的「你來我往」的視覺效果。而這種分層的戰鬥模式，使敵人的隊形也具備了極重要的影響因素，提高了策略的成份。



↓充滿整個畫面的法術效果

↑有遠近之分的第一人稱戰鬥介面



攻擊時的連續動畫

物品、法術技能及屬性

本遊戲的物品系有 400 種以上的物品，分成可以在商店買到的全套行頭，和從敵人身上搜括來的特殊裝備兩大類。普通裝備大致分為十餘種裝備，從頭盔、鎧甲、披風、護腕、盾牌、武器、鞋子、腰甲全套都有，只要有錢就可以買到這些裝備；而特殊裝備就靠在地下迷宮跟敵人奮戰後留下的戰利品中奪取，它們得來較困難，但往往都是商店買不到的「好貨」！多屬性的物品系統，使得物品的搭配成了一大學問。

法術和技能的學習必須到公會去，每個地方的公會教的內容都不相同，你必須走遍每一個公會地點，才能學齊全部的法術技能。在學習上 Oracle 的設計並不是去付個錢就算學會了事了！在這裡法術和技能都有著熟練度的因素存在，熟練度不夠的，不但使用時容易失敗，就算用出來了效果也不高。公會教你的只是一個法術技能的使用方法，你必須還要經過不斷地使用練習才能提高熟練度。另外法術技能上採用了類似「文明」的進化規則，你必須先學會前面的技巧，才能繼續學後面的高等技巧。

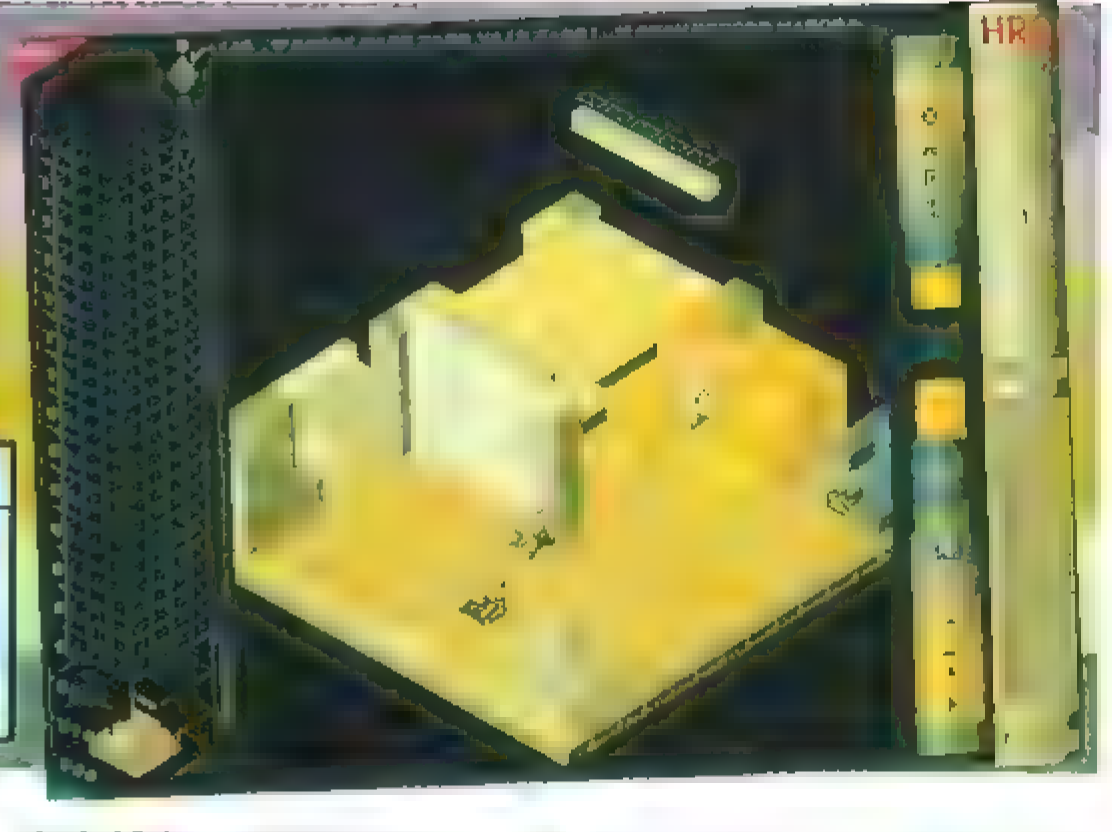
而和技能最息息相關的，無非有關於屬性數值的設定部份了。每個角色都有五種屬性：力量、智力、睿智、速度以及體格；而每一項的屬性所影響到其它屬性的部份都不一樣。當角色對敵人造成傷害時，便可得到戰鬥經驗值，累積到一定程度時便能提升等級。升級時，會依屬性值來決定能力值的提升程度。並且可以獲得所謂的「練習點數」；有了練習點數，便可以到公會裡去提升自己的屬性。也就是說：玩家可以自由決定角色成長的方向！你可以照傳統方法，調整出智能導向的魔法師，更可以隨自己心意養成生命力強大，攻擊力強的魔法師，真正地享受到角色扮演遊戲中角色扮演的樂趣！

看完了這段介紹，相信大家最關心的就是遊戲的完成度到哪裡了；本遊戲大致上已經完工了，正進入數值調整的階段。預計在進行過完整的測試之後，便會發行試玩版，讓迫不及待的玩家們先睹為快。



HR2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬	未定	DOS	機種：386 DX-33 記憶體：2MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Artdink	第三波	未定	



如果你對模擬遊戲稍有興趣，或者對日本遊戲頗有心得，那你應該不會不知道Artdink公司的A列車系列（Atrain）產品吧！其中的第Ⅲ代在台灣發行時譯為鐵路A計劃，而第Ⅳ代則曾榮獲1993年日本遊戲軟體門最優秀賞；除了A列車作品外，筆者覺得Artdink公司所推出的商業模擬遊戲一天下御免，也是一部十分具娛樂性的SLG，在遊戲中將日本元祿時代江戶地區的商場百態描寫得活靈活現，可惜台灣並無廠商代理發行，否則一定會掀起一陣商賈風。

介紹了這麼多，終於要言歸正傳，好好的來敘述Artdink最新的模擬作品－HR2（How many Robots Ⅱ）。這款遊戲是沒有中文名稱的，據代理公司表示，因為遊戲的涵意太難表達，故決定讓其以本名（在日本的名字）上市。顧名思義，這個遊戲絕對和機器人（Robot）脫不了關係。沒錯！它就是一個以機器人來建造一棟創世界紀的摩天大樓為宗旨的game，下面就請聽筆者介紹它的特點吧！

連番新料理，挑戰觀衆脾胃

HR2簡單地說，就是一個模擬建造大樓的遊戲，而你在遊戲中的角色，就像是工頭一樣，負責指揮各類機器人並監督大樓的完成。除此之外，你還必須做一些拉拉雜雜的事情，從建材的選取（HR2共有5種相異的材質供你調配，其各有優劣與特性）、機器人的派遣、到建築物的內部設計、災難防治，都是由你一手包辦。呼！似乎很忙碌喔！

機器人可是本遊戲的主體。HR2內預設有18種型態的Blood Group，依BG的不同，機器人所從事的職務也就不同，如：地板、砌牆等；在18種之外，玩家也可自行撰寫一個簡單的C語言程式，以塑造新的



Blood Group。遊戲中最多可同時雇用16個機器人，每個機器人可專司一種職務，或身兼數職。

遊戲中你將不會為錢所困，因為並沒有出現Money這個東東，但這並非表示你有無限的資源可任意揮霍；作者以換湯不換藥的手法，把一種名為「Point」的數值來替代金錢，故你可在HR2裏瞧見：使機器人運作要Point；買建材要Point；年終獎勵、月底發薪給Point；Point用完時遊戲便結束。哈！真是與金錢交易沒兩樣，唯一不同的可能是少了一股銅臭味。

初部的地基規劃

人多好辦事？未必！

激發你的IQ、EQ…BBQ

遊戲中最難也是最有意思的部份，當屬房子的設計。如何讓你的大廈兼具美觀與實用性，這絕對是一門高深的學問；雖然大樓並不會自己頹圮，但遊戲裏不時會有大大小小的地震產生，在這時房子會傾塌或者經過考驗，就得看你平常的努力了。強化樑柱的堅硬度固然是維持大樓穩固的好方法，但內部結構的安排亦是決定樓層安危不可或缺的要件；且因爲資源有限，而較硬實的質材價格又比較高昂，故如何在最節省的條件下營造既高聳又堅固的大樓，才是你值得研究的目標。

還有一個會讓你傷透腦筋的地方，就是C語言的編寫。因爲遊戲中所提供的部份原始程式並不好用，是故玩家最好能自己寫一些合用的程式；如果您對C語言一竅不通時也別擔心，因爲代理商表明會在說明書中列出一些範例，相信仔細參考這些例子並多試幾次後，應該可以很快進入情況，搞不好，您還因此變成新一代的程式設計師哩！



地震快報

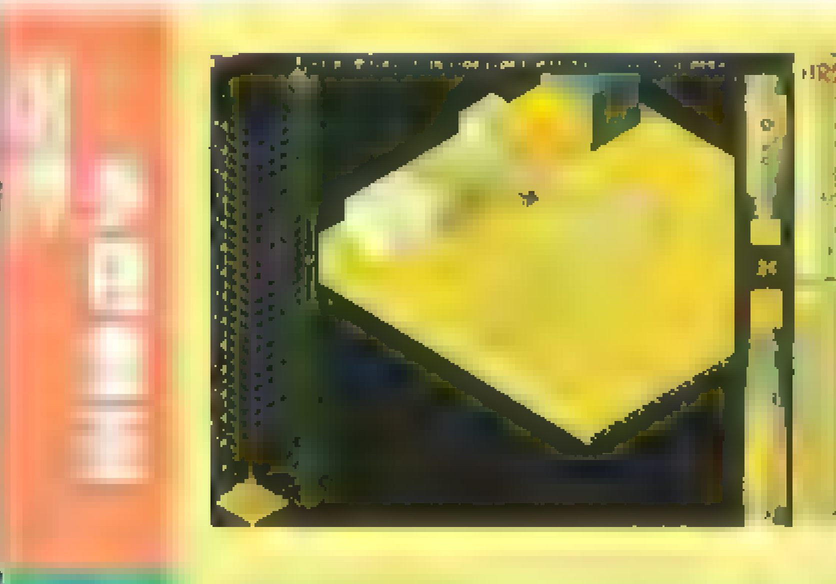
補充的中文說明

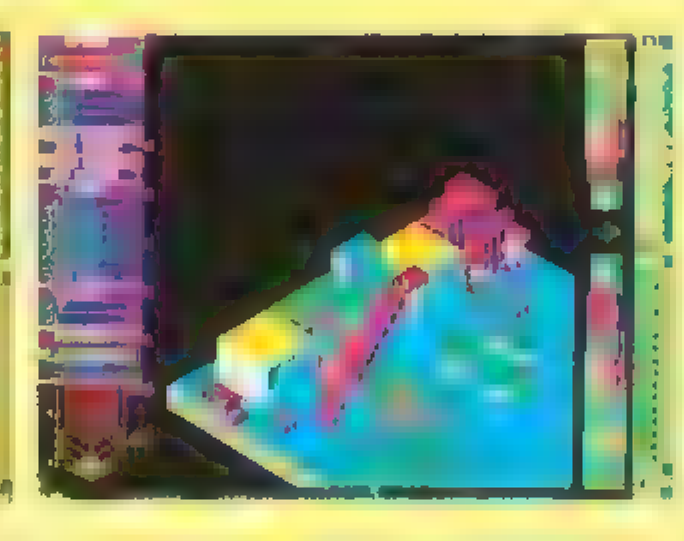
C語言大放送

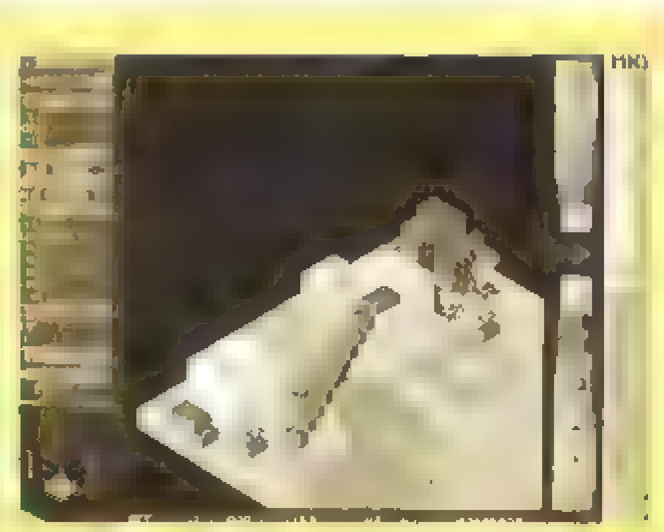
好樣的視聽感受

和A列車系列相彷，在HR2裏遊戲畫面也可任意做多視角的切換，不但有利玩家觀察每個角落，更使操控上更加簡易；而螢幕的顯示方法則有3種不同選擇：I單色、II彩色、Ⅲ液晶。除了畫面之外，HR2在音效、音樂上的變化亦不遑多讓，其不但提供一些具有特色的音樂，還將以往Artdink以往以著名作品的樂曲重新搬上螢幕，使玩家重溫舊夢。

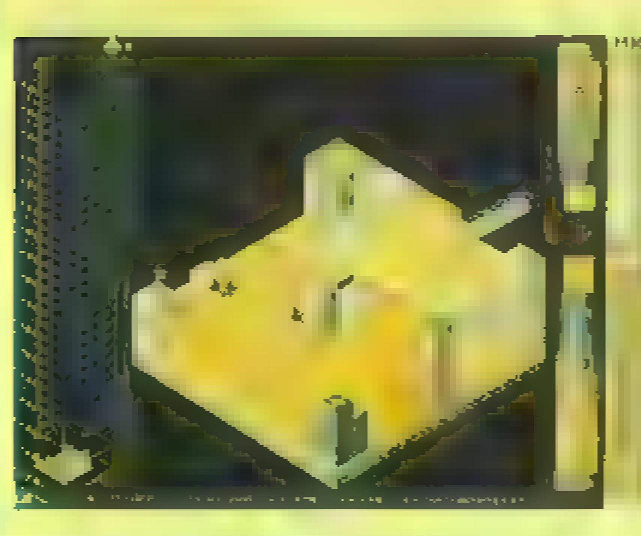
因爲HR2是一個頗富深度的遊戲，所以在玩的過程中，也須必須假以時日才能夠得心應手；而這款不以光鮮亮麗的外表取勝，而需要玩家用心來玩的遊戲，是能帶給玩家們全新的感受，繼而成爲新一代的遊戲指標；亦或無法被認同，而終究泯沒在新遊戲的潮流裏呢？呵！呵！不妨讓我們大家拭目以待。

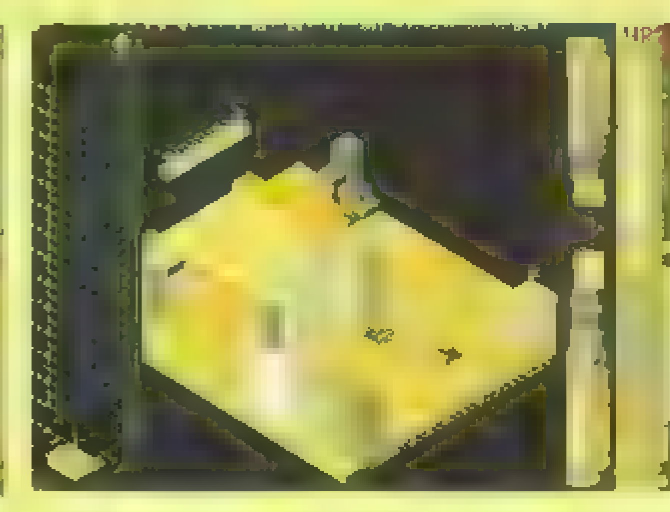
















遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SRPG	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
軟體世界	軟體世界	未 定	

搶先推出

在日本 CAPCOM（カプコン）株式會社尚未於任天堂機種推出吞食天地第三代之際，智冠科技搶先將這個系列的第三集在 PC 上與玩家們見面。我們可以看到這一代與前幾代在角色安排、各種畫面、操作方式和劇情推演之不同，吞食天地的故事說的雖仍是曹操、孫權、劉備及圍繞其身邊諸多將領所發生的事，年代也是自黃巾亂之前後期開始，但其中比較多曲折離奇的情事，雖有待歷史考據，卻比較有趣得多。

遊戲的畫面除了城中場景，還有城外行軍畫面，隨著四季氣候的變換有綠意盎然及漫天飄雪的表現。所有的操作都完全是以圖形進行，而且全部以滑鼠控制，當游標指令設定為攻擊游標時，直接重複選取人物，就可命令多人進行攻擊動作，直到更換游標命令為止。在每一場劇情發生前都有提示畫面，戰略角色扮演的遊戲方式讓玩者必須兼顧打勝仗及完成劇情的使命，所以除了戰鬥，還有訪人尋物、開寶箱、闖迷宮的旅途要走，沿途找線索、避陷阱、躲機關，使得人物間的對話變得重要，玩者可得好好注意所遇見人的弦外之音才是。



↓鬥法開始…

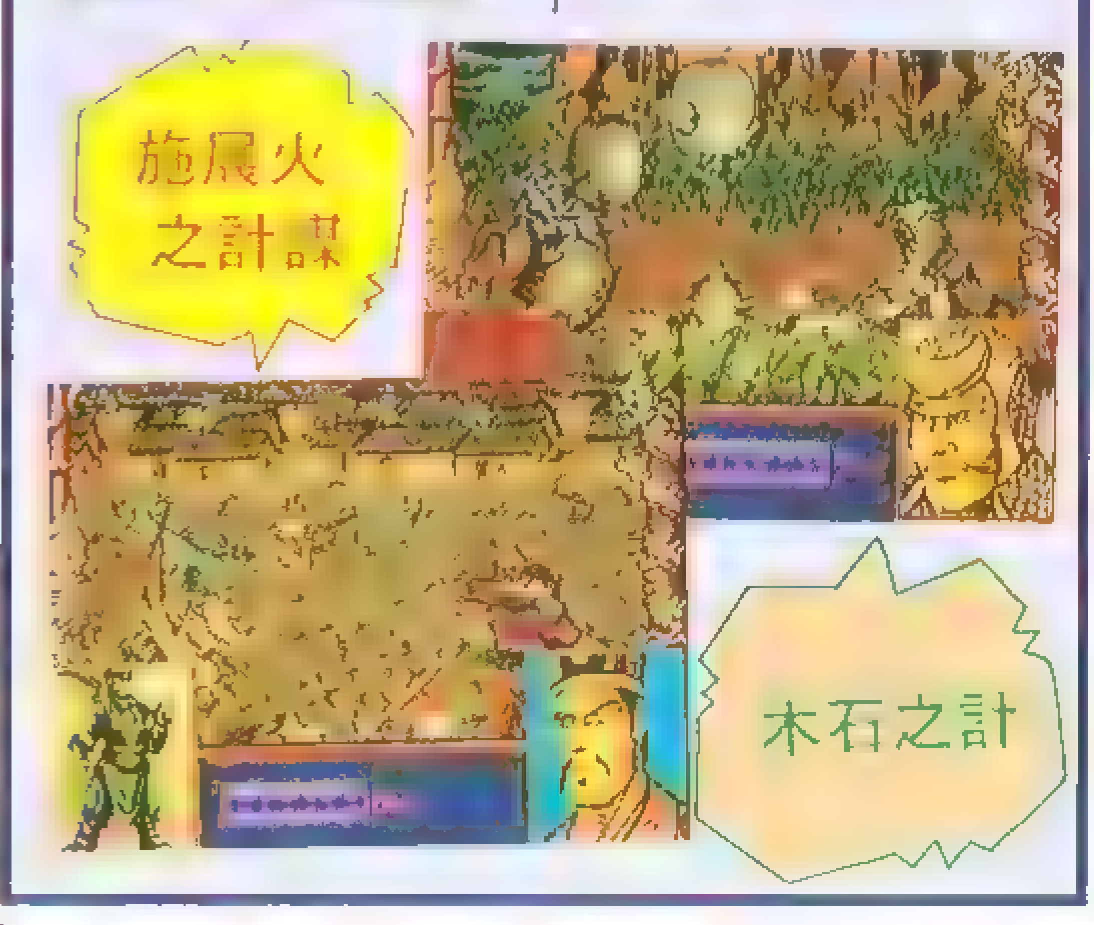
↑野外行軍畫面

到底誰才是



第三代一改過去一味以劉關張三人大做文章的作風，以曹操、孫權、劉備三種不同的立場讓玩者體會身在不同的陣營應做的考量及該接受的考驗，並依真實的歷史腳步，朝三國鼎立的大目標邁進，遊戲的企劃更合乎歷史之劇情。不管您所扮演的是曹操、孫權或劉備，都有約 30 道關卡必須闖過，他們分佔天時、地利、人和三利，哪一個要奪取天下都要經過一番奮鬥。

我們可以看到這三個人由年輕氣盛到中年而至最終圓滑練達的老年，可以在遊戲中看遍他們的一生，也可以看到在同一個時期這三個人會同時遇到的問題，如討伐黃巾、伐無道董卓及赤壁之戰。想想如果你選擇不同的人扮演，在當時情況下必須結盟或逼不得已相爭奪一塊領地時，你會怎麼做呢？





完備的兵器計謀陣法

戰鬥發生時，不再是看著幾個小小人面對面踩踩腳及望著長條型的生命值漸漸變短，玩者可以見到真的武將以不同的造型，在多層捲動的畫面上以徒步或乘著座騎，向對方施展拿手招式並揮動著手上的武器迎戰，在水上兩方以船隻戰鬥時，可以互相射箭放火，被攻的一方還會船翻人飛或飛快揚帆夾著尾巴逃走；在武將單挑時，不但可清晰見到兩位武將的招式，旁邊還有著搖旗吶喊的兵士及震天價響的鼓聲壓陣；所遭遇的敵人不但有敵方的家臣將領，還有盤據山林、毫無次序但卻勇猛的賊兵。

人物所持之武器有槍、斧、鞭、戟、刀、劍、弓、錘八種，每種又分為五個等級。玩者將隨著劇情遊走各種地形，有野外、水上，也有宮殿內的廝殺，戰鬥中最精彩的是不同人物招式將以快打的形式發出，兩人你來我往，很是過癮。遊戲中分有輔助及攻擊計謀，輔助計有一般可見常用的分化計、楚歌計、縛殺計、離間計等；還有專門激發潛力的、不受敵方計謀影響的、可免去戰力受地形影響的、如神行靴及使我方某武器及計謀增強的強化計；還有使我方三回合戰力不減的天命計、使敵人三回合不能移動的夢幻計及使敵人防禦力大損的羽衣計。而攻擊計就厲害了，分有火、水、木石、風、雷等計謀，不但威力十足，如狂沙走石般震撼，還可召來天神相助。戰鬥時仍可佈陣，但不是以過去前進後退的方式排列，玩者將可在戰鬥地形上實際看到佈陣陣形，十多種陣形攻守俱可，有蝦殼陣、蟹甲陣、天舞陣、雙梅陣、金鎖陣、八卦陣及鶴翼、閃擊等著名陣勢。在這個遊戲的戰鬥不再只是武將的天下，許多文官或文武兼備的人物，也可以利用擅長某樣兵器或巧立某種計謀為己方贏得勝利。



↓張飛單挑呂布，究竟誰勝？

↑單挑時一旁搖旗吶喊的兵卒

奇珍異寶何處尋？剋敵致勝少不得！

遊戲有很多裝備物品，大部份是戰鬥用的兵器、防護具，還有一些是必須尋找或購買的智計秘笈，如孟德新書、孫子兵法、火神之書、玄天奇書等，有些是增陣法施為能力，有些則是可幫助更特殊計謀的施展，想得到就要靠運氣了。另外還有特殊的玉石，是分別用來增強勇氣、體力、潛力、防禦、命中及殺傷力的，這些玉都有個美麗又得體的名字，因為很有用處，所以玩者不妨多蒐集。身經百戰的玩家想必知道一場戰鬥中，擁有大批丹藥是很可以讓人安心的，遊戲中有一些機會可以獲得可以轉換骨格或提升文官謀略值的丹藥，玩者可以好好利用。



精彩的戰鬥畫面





詭異無比的計謀

對於玩過 N 個三國遊戲的玩家來說，吞食天地Ⅲ將為你扭轉對三國故事的印象，讓我們拭目以待吧！

Brandish 2 魔界重現

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
ARPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：2MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
FALCOM	天堂鳥	一月	音效：S 操作：K/M

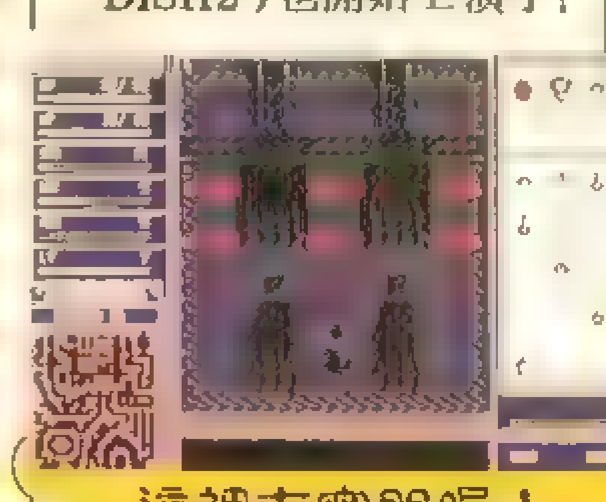
大地遵循著人界的法則運作著。追求權力的人、追求財富的人、追求不老不死的人，以及追求全部所有的人。只要人還存在，直到大地滅亡爲止，繼承邪心的人都不會滅絕。在「復活邪魔」中追求統御全部力量根源的是比特魯王，然而事實上，並非只有比特魯王而已。當巴諾烏魯得的東北方出現了冥府洞窟的時候，幾乎就是在同時間，在一個面對大海的小國布地比亞，也招來了預言者貝內蒂庫特。

揭開遊戲的序幕



布地比亞的國王巴朵拉雖然是一個偉大的國王，但隨著肉體的衰老，威嚴也逐漸漸失。猶如是要掩飾自己的老態一般，巴朵拉國王開始施行惡政，並爲了要誇耀自己的權力，興建了監獄島貝魯撒德斯。而巴朵拉之所以找來預言者，是因爲在城中的寶物庫中找到了一本古代的書，內容記載了比特魯王追求力量的經過。爲了追尋同樣的力量，王與預言者來到了塔的最頂端，一座太古的雕像－龍的雕像前。隨著預言者的預言，王得知了在兩年後會有一個帶著劍的男人會來到布地比亞，而那把劍就是王所追求的絕對力量的一部份。

終於，兩年的光陰猶如風般的過去了。在兩年前掉落冥府洞窟的阿雷斯身背著長劍由地底回來了，猶如隨著命運的引導般，阿雷斯來到了布地比亞邊境的沙漠上，拖著疲憊的步伐，步行在沙漠上的阿雷斯在經過三日來長途的跋涉已經精疲力盡了，就在阿雷斯即將昏厥的時候，猶如幻影般的，耳際響起了馬的嘶叫聲、及鎧甲碰撞的聲音。阿雷斯拔出背後的劍，準備進入作戰狀態，雖然阿雷斯想進行抵抗，卻不知中了誰的咒語，力不從心的倒在地上…。在這小國布地比亞的週邊，毫無疑問的，天界的法則又開始運動了！咱們的魔界重現（BRAN-DISH2）也開始上演了！



這裡有密門喔！

故事中的三個主要角色…



◘ 麥爾與亞威在練習踢石頭
◘ [illegible]羽化登仙去了



朵拉・多倫（推測約 24 歲）：

操縱魔法的女賞金獵人，因為覺得在七年前她師父巴魯康的死與阿雷斯有關，而執拗的追著阿雷斯的足跡不放。雖然擁有強大的魔法潛力，但因為一激動就會喪失理智，因此經常會有自掘墳墓的舉動出現。



◘ [illegible]箱裡有[illegible]寶物

阿雷斯（推測約 26 歲）：

是一個流浪的劍士。有人懸賞 180 萬元要他的人頭，他本身也兼做賞金獵人的工作。在經過被詛咒的小國比特魯的事件之後得到了布拉尼特長劍。雖然曾經當過傭兵，但本質上仍奉倚靠自己的判斷來做行動。就算被拜託，也絕不會為了別人而行動，是一個絕對的利己主義者。一生中有許多英勇的故事足以流傳後世，但最後這些故事終究沒有流傳下來。

◘ [illegible]敵人突[illegible]



卡魯・恰雷斯（推測約 26 歲）：

雖然不知道他過去有些什麼事跡，但似乎和阿雷斯在當傭兵的時候見過面的樣子。受預言者貝內蒂庫特的請求，加入小國布地比亞國王巴朵拉的麾下，擔任「阿雷斯捕獲作戰」的指揮。雖然巴朵拉王給予他擔任傭兵參謀這個職位，對他而言，阿雷斯是一個能與他共同切磋劍技的好對手。善長騎馬戰法。

[illegible]

為了要能在這個世界中向許多的謎題挑戰，完成偉大的目的，首先必須要好好的學會一些基礎知識。

一、[illegible]

『BRANDISH』的世界中有著各式各樣的陷阱。地板的縫隙、牆壁的污痕、打不開的門…等，都是要先調查的對象。所有的事情都是由此開始。特別要注意牆壁，若是疏忽遺漏掉能通過的牆壁、或是能用大金錦破壞掉的牆壁，可是會陷入萬劫不復的地步唷！

二、尋找石板：

所有掛在牆上的石板，會記載解開冒險之謎所需要的提示，若是解不開謎題時，首先要先尋找石板，好好的想一想上面寫的字是什麼意思。

三、要小心地上的坑洞

在一開始的時候要知道如何越過地上坑洞的技巧。因為有一些坑洞是若沒有掉落下去就沒辦法解謎，所以要盡早熟練使用查明坑洞的道具（如鐵球…等）

四、注意關著的門：

打開關著的門有五種方法：(1)使用鑰匙
(2)使用特殊的鑰匙
(3)按地上或牆上的開關
(4)解開謎題
(5)打倒敵人

鑰匙和開關不限定在門的周圍。若需要使用特殊鑰匙，就會出現「鑰匙不對」的錯誤訊息。若需打開開關，就會出現「沒有鑰匙孔」的錯誤訊息。

五、煩惱的時候，重新再想一次：

在解『BRANDISH2』的謎題時，最恐怖的事就是稱為「誤會」的惡魔。當走到走投無路的時候，讓頭腦清醒一下，不要再堅持。總之，放開一切，探索未探索的區域方是良策。提示總是藏在令人異想不到的地方。

『BRANDISH2』是一部只要使用滑鼠就可以完成所有操作的動作 RPG 遊戲，當您用慣滑鼠操作之後，甚至會覺得使用滑鼠操作比使用鍵盤操作、甚至比用搖桿操作更加方便。玩家在遊戲中將扮演阿雷斯，解開所有的謎題，一邊與敵人戰鬥，一邊完成各式各樣不同關卡的冒險。能夠信賴的只有您自己。接下來的，就請您好好的享受『BRANDISH2』的世界吧!!





封神演義

封神演義是一部講述姜子牙助周文王討伐無道昏君商紂的故事。整部小說中充滿神怪仙術，所有的現象與事件的發生都似乎是〝天意已定、氣數使然〞，完全是爲因應周朝的誕生，而在戰場上喪命的不論是神仙或忠臣孝子最後都封神各司神職。整部小說情節非常豐富精彩，神幻的味道更是濃厚，當然製作遊戲也就朝這個方向，以下將爲您詳細介紹本遊戲：

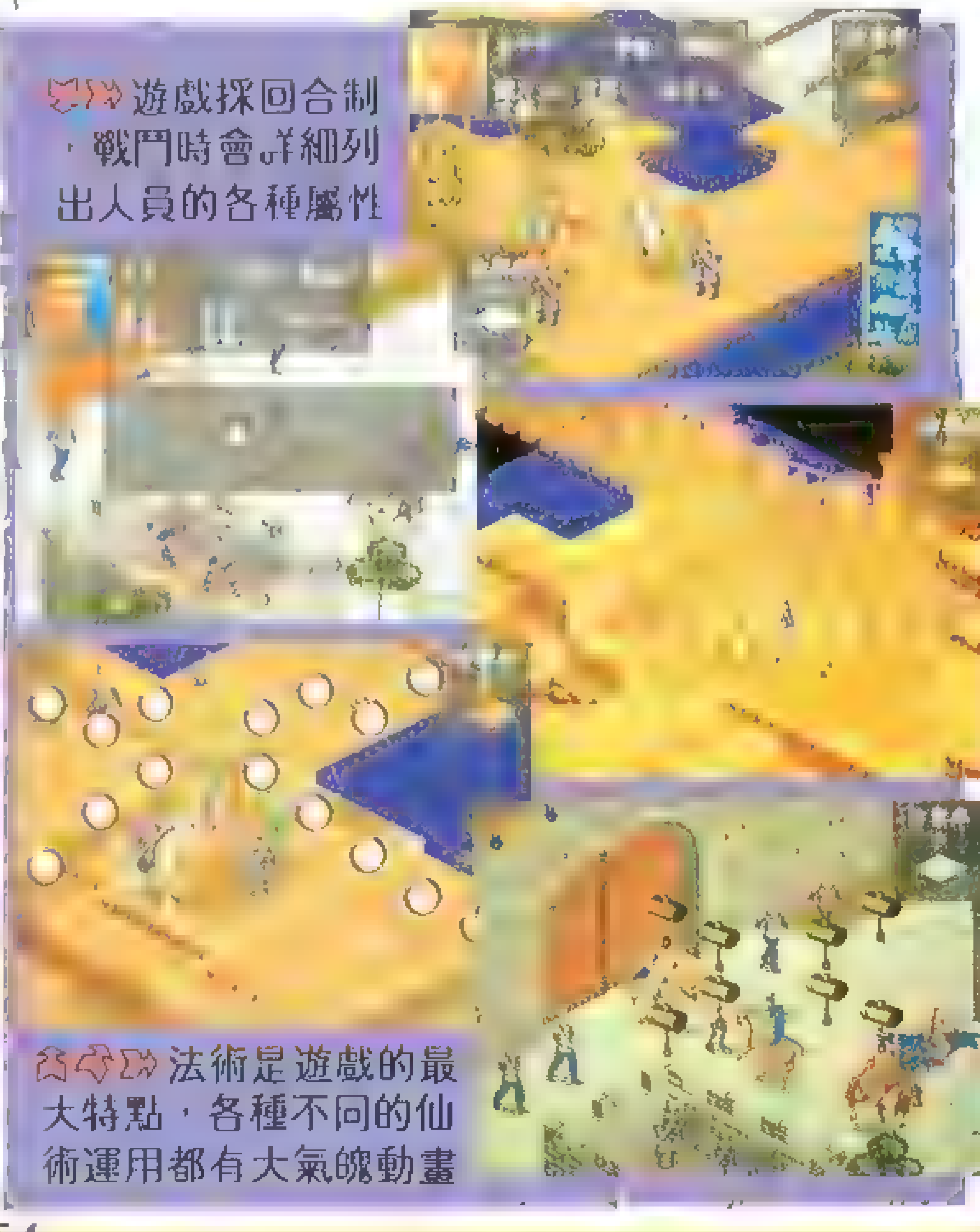
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略角色扮演	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
軟體世界	軟體世界	一月下旬	

從來惡戰不尋常

攪海翻江無底止

本遊戲最引人入勝的莫過於雙方交戰時的用兵技巧和鬥智鬥力的過程。交戰時不僅要考慮敵我雙方的戰鬥兵力和攻擊力那麼簡單而已，你必須對整個戰場的地形有透澈的瞭解，善用地形地物的優缺點，考量部隊的特色，然後做出最好的兵力部署。再來就是策略的應用，何時適用包夾戰術、偷襲戰術、或戰鬥力高的武將直接在前衝鋒，後面配上幾名仙力高的武將做遠程攻擊等等。每個關卡的戰略方式也會依地形和敵人的不同而不同。

不僅戰鬥刺激，在感官上設計師仍極力想呈現視覺與聽覺上令人亢奮的效果。由於封神榜中你可讀到許多光怪陸離的神奇法術，美術師依書中所述，再加上豐富的想像力，將這些法術一一的營造出來。遊戲中有上百種以上的法術，你也可看到所有法術的動畫效果，氣勢磅礡非同凡響。當然還有無奇不有的各種音效和另類配樂的襯托，將封神榜仙家和妖魔互鬥的氣氛充份完美的展露出來。


遊戲採回合制，戰鬥時會詳細列出人員的各種屬性

法術是遊戲的最大特點，各種不同的仙術運用都有大氣魄動畫

眾將聽令傳商湯 展現威力此一戰

封神演義中出場的戰將非常的多，不論是我方或敵方人物，每名人物不僅相貌獨樹一幟，亦各有專長的能力，使得遊戲玩起來非常的刺激有趣。有些人擅恢復類法術，有些人擅攻擊性法術，但使用法術會耗仙力，所以還是得搭配一些雖不會法術但攻擊力超強的人才行。比如說崇黑虎手持湛金雙斧，攻擊力不弱，座騎爲火眼金睛獸速度快，還有鐵嘴神鷹使出的展鷹翅、鷹怒殺等強力破壞性法術，令人聞風喪膽。雷震子的黃金棍無堅不摧，他是我方陣營中唯一會飛行的武將，在某些關得借重他的特殊能力才能過關。木吒和金吒擅長各種恢復性的法術，如回仙、回魂、去毒、回生等法術，亦是戰場上不可或缺的人材；還有腳踏風火輪，移動速度飛快且擁有駕御九龍神火罩等極具毀滅性仙術的哪吒；龍鬚虎雖不會任何法術，但一般攻擊力超強，用於近身攻擊是顆活棋；此外若再配上擁有攝人魂魄能令敵人昏迷的法術師，如鄭倫等。你一次無法將所有武將全部派上場，而該派誰上戰場，是你要花心思，好好考慮的。


騎四不象的姜子牙

五色神牛的 飛虎

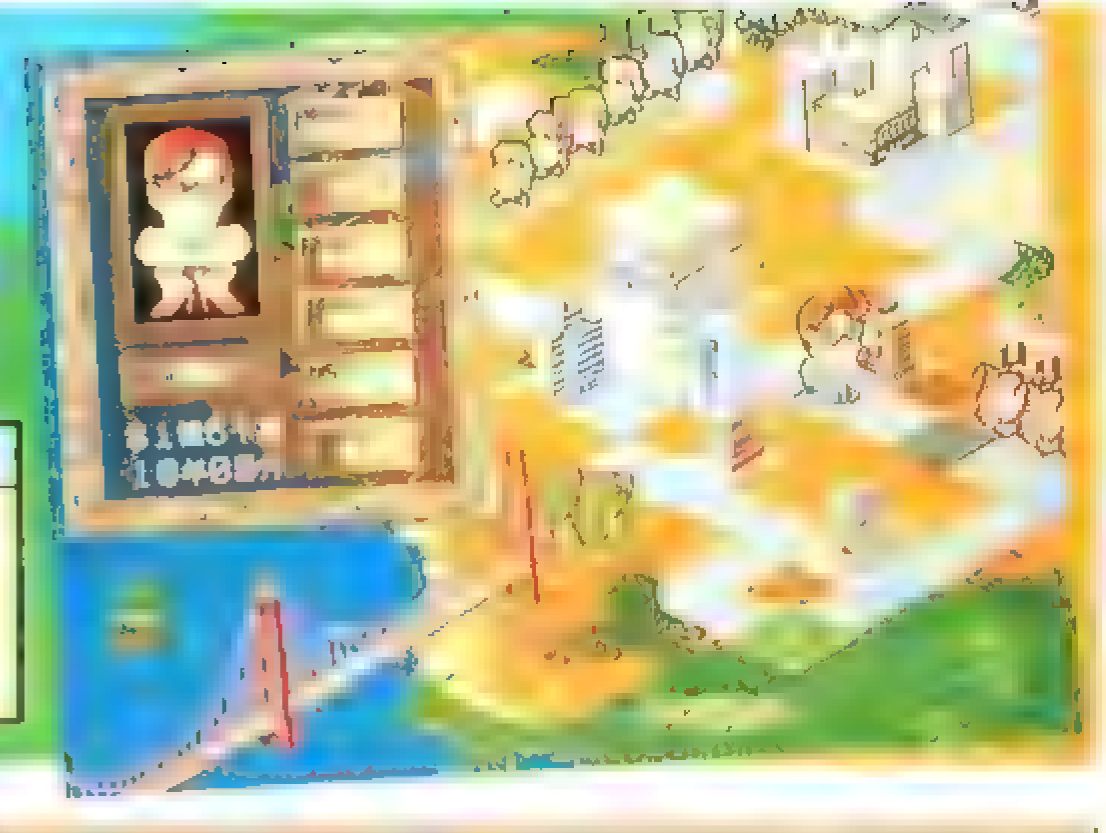
不斷的建設與修練是成功之鑰

除了上場戰鬥會考驗玩家的部署策略應用外，在西岐城內的後勤開發建設更是嚴苛的考驗玩家的智慧。一名戰將若無任何修練或沒有法寶武器，想在戰場上有效的打敗敵人不是件簡單的事，因爲隨著關卡的演進，敵人也會越來越強，如何讓你的人物在戰場上發揮他所有的能力，就是玩家最重要的課題。首先第一課題就是開發建設，共有四種建築物可開發建築：學術館、煉丹房、冶鐵屋和御仙台。有了這些基本的建築，才能從事丹藥、武器的研發工作，當物品研發出來後才能派員進行量產，有仙術的人物有了特殊武器才能修練特殊法術。除了開發建設、體能訓練等較一般的項目，所有人都能執行外，有些特定項目只有特定人物能執行，像能製造特殊武器和法寶的只有雷震子一人而已；起死回生術只有姜子牙能修練；風火蒲團是太上老君的獨門法寶等。建築物也有等級之分，有些較難研發或製作的武器或丹藥必須在建築物等級提升之後才能進行研發製作，當然啦，御仙台的等級越高，人物能修練的法術級數也就越高。

封神演義是個架構龐大，製作嚴謹的重量級遊戲，決不是小品遊戲可與之比擬的，超水準的企畫、音樂和美術製作，還有倚天屠龍記的程式群全是最強的卡司。相信在 97 年年初玩家便可親自一睹遊戲的風貌。

黑道當家

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
天堂鳥	天堂鳥	一月	



白天與黑夜的爭戰~

西元 1943 年，黑幫發源地西西里島的柯里昂家族，在被聯合政府組織剷剿消滅前，曾預言在未來的 100 年之內，將會是黑道一統天下的時代來臨…

西元 2001 年勢力最大的黑社會組織〝黑暗聯盟〞不但控制了50%的全球經濟活動，並且利用優勢的財力與人力參與民意代表的選舉，想要藉由參政來控制聯合政府，有鑑於此聯合政府這方面也經由內閣會議開會討論出〝以黑制黑〞的方法，想要藉由這個以黑制黑的方法來與黑道的勢力一較長短，於是聯合政府精挑細選了十數名的精英份子，暗中加入黑暗聯盟的黑道集團，展開了這次的以黑制黑計劃，想將黑暗聯盟搞得天翻地覆，趁隙奪回政權…，於是這場白天與黑暗的爭戰，又再次展開了，而最後到底是誰能直搗政權核心，成為真正的霸主呢？這就得靠玩家的努力了。

"命運點"與女明星鬧出緋聞案



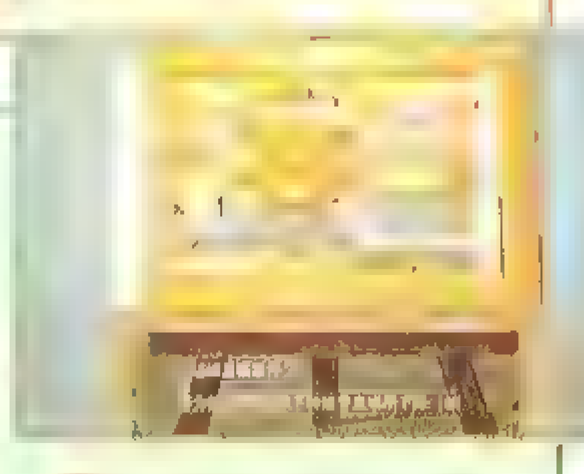


"華英雄"購買"大世界夜總會"花費1億8千萬元

複合式的大富翁遊戲~

這是一套類似大富翁的複合式遊戲，玩家們在遊戲中扮演的角色，是要想盡辦法利用組織的經營和參與選舉的方式來獲得金錢和地位，藉此來贏得最後的勝利。遊戲中所有的人物都是採取 SD 的可愛造型，玩家在進行遊戲時，將可以看到可愛的立體人物遊走於遊戲的場景之中唷！除了逗趣的人物造型外，遊戲進行方式更是一絕，遊戲類型是以大富翁式的玩法來進行，不過遊戲不單只是大富翁的玩法而已喔！黑道當家可是結合了大富翁式的進行方式、策略式的經營理念與 RPG 的戰鬥技巧、還有些許養成的氣氛等組合而成的多元化遊戲。

遊戲一開始，玩家必須從 10 位角色人物中選取一名來進行，當然每位角色的屬性皆不相同，尤其與電腦對戰時更能看得出每位角色的喜好與特色，接下來就需要玩家來決定所扮演角色的成長方向，你可以讓扮演的人物在黑幫組織中舔血過日，亦或從事選戰活動來提高社會地位，或是努力經營各種行業成為商場大亨等等多種的方式，讓您培養自己的角色，因為有不同的進行路線，所以當您破關後再重新進行時，又可以有不同的選擇，讓遊戲的進行更添娛樂。而遊戲中各式各樣的突發狀況也絕對讓你目不暇給喔！當然你除了謹慎的面對各種突發事件外，更須留意對手無情的攻擊。遊戲終了的時後，是經由先前的時間設定，但勝利的條件則需計算你所有的資產，以及在黑白兩方面的地位等資料來決定，因此善用每次進攻的機會才是致勝之道。



"超級黑格事件"警方強力掃黃

有九大區域可自由來去～

〝黑道當家〞最大的特色是擁有九個不同的區域（如美國、日本、義大利、夏威夷…等），玩家可以在遊戲中自由的來去，一改以往大富翁遊戲場景過於單調的弊病，除此之外，運用640×480×256色的高解析畫面，將每個區域的特色栩栩如生的表現出來，並且也可以利用國外的事業經營來擴充自己的勢力版圖，這樣的設計也比較符合一統天下的實質意義。戰鬥也是〝黑道當家〞中不可或缺的要素，條件是抵抗或強佔他人地盤時所發生的，戰鬥的進行並不需要玩家去設定操作，但戰鬥力與人員的多寡是決定的要素，因此平時的武力購買與人員的招募可不能輕忽喲！

在道具卡方面，則有高達 70 種之多，可以讓玩家應付各種突發事件，而且還特別設計攻擊時用的軍火類卡片，效果一級棒絕對超乎您的想像喔！不僅如此，卡片一經使用就可以直接於圖素上看到效果，更增加了遊戲的臨場感。在事件方面，除了一般大富翁遊戲所擁有的機會、命運事件之外，另外還增加了表示白道的紅格事件與代表黑道的黑格事件，因此共有將近 200 場的特殊事件，絕對讓每一位玩家有物超所值的感受。另外也增加了選舉與黑道訓練場和惡魔島等三個區域，讓玩家可以獲得白道與黑方的地位，而遊戲中的惡魔島卻是個不容忽視的地方，它代替了以往監獄的角色，也絕對會讓進入的人付出相當代價，因此你不會因為進入監獄而感到無聊了，覺得只能呆呆的等幾個回合才能進行遊戲，因為進入惡魔島中得到的是異常緊張恐怖的感覺。



↓“紅格事件”認養行道樹

↑“命運點”幽浮來襲

→使用恐龍卡攻擊，凱迪百貨公司，所有產業損毀

↑可愛的人物圖像

貼心的小設計～

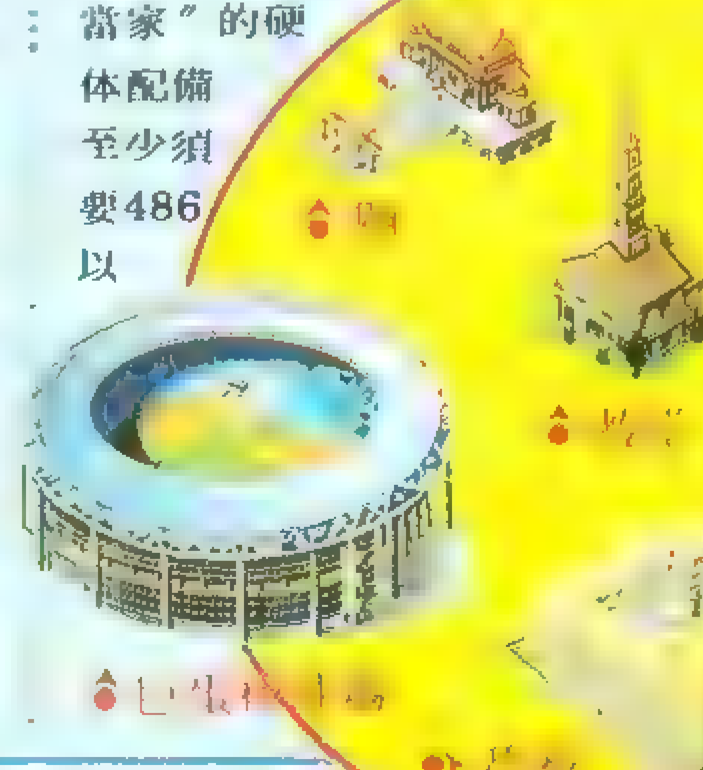
除了以上的特色外，〝黑道當家〞也設計了許多貼心的小東西，如在道路旁可以看到許多可愛的 NPC 正在運作著，而場景也會隨著四季而有所變化，人物也會隨著貧富於衣著上產生變化喔，這可是完完全全的符合人性心裡哦！另外，玩家也必須注意路上行走的 NPC ，因為你可以從他們身上得到情報和購買道具，請不要輕易放過他們喔！最後隨著遊戲的結束，擁有黑白兩道雙身份的你，就須要決定全世界的走向了，要以黑道統治或是還給全世界一個乾淨的天空，就留待玩家去決定了，〝黑道當家〞的硬体配備至少須要486以上 CPU 與 8MB RAM ，元月上旬即將上市，敬請玩家們期待！

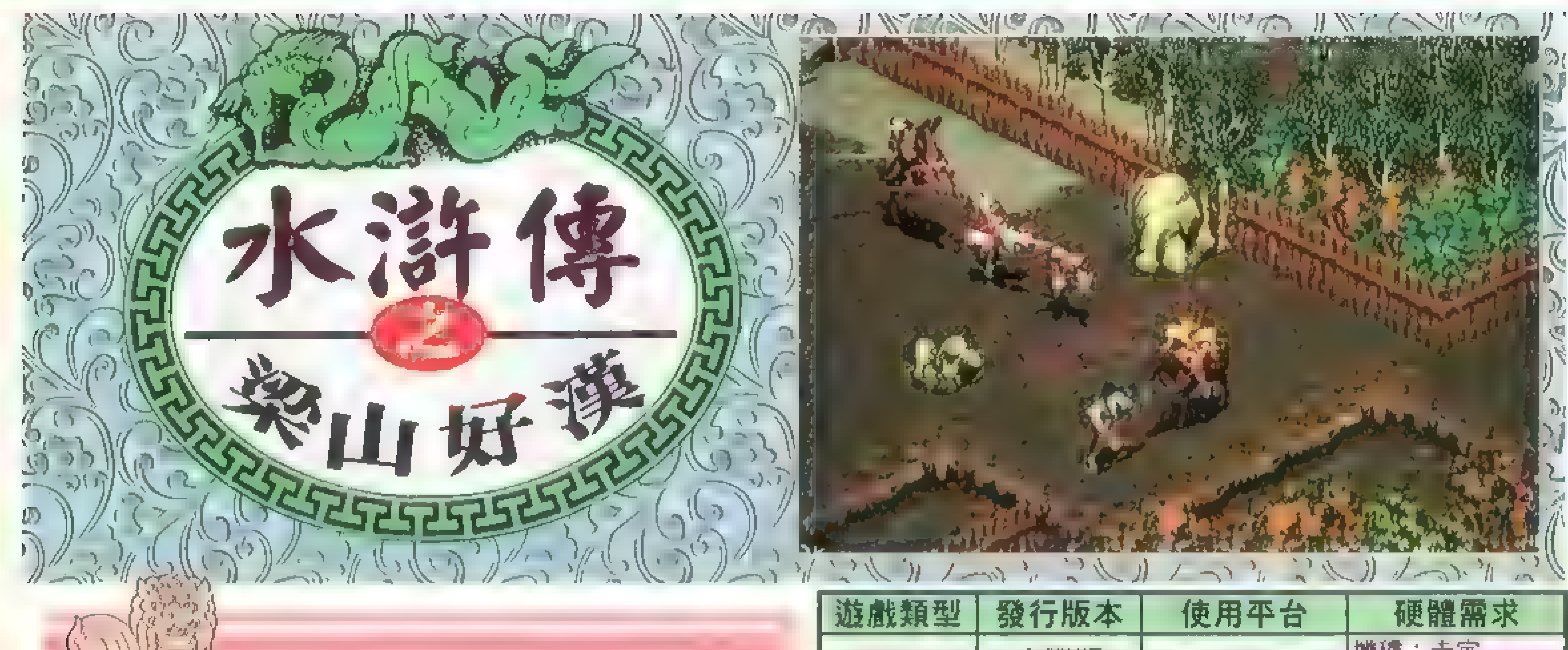


↓使用“轟炸機卡”攻擊奧斯卡電影廣場



↑“機器戰警”購買〈買當勞〉炸雞店，花費 3 千萬元





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SRPG	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
軟體世界	軟體世界	未定	

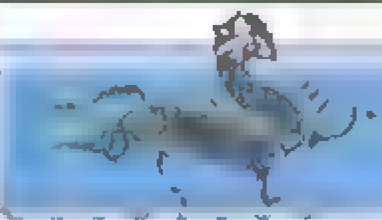
洪信從今釀禍胎　兵戈到處鬧垓垓

話說大宋仁宗天子在位之嘉祐年間，瘟疫盛行、民不聊生，天子派出殿前洪太尉爲欽差至龍虎山上清宮禳災祈福，不料這洪太尉卻因一時興起，放走鎖於寺中數百年的三十六員天罡星，七十二座地煞星，讓這一百單八個魔君以人形大鬧世間，並佔梁山泊水寨爲寇，成爲朝廷最頭疼的反動勢力，這就是咱們水滸傳的源由。

遊戲就從上述的這段故事中展開了，一共有十多個關卡讓玩者以過關方式進行，每個關卡都有其過場情節交代每一段劇情的緣法際會，並讓玩者親自參與代表此關卡的重要戰役，從王進攜母逃離高俅魔掌，到最後英雄齊聚梁山泊，途中玩者將隨著命運起伏的好漢，經歷他們人生中最刺激的一段，如原爲善良仕紳之後的九紋龍史進與少華山三頭目結交並相約逃離官兵追緝的過程、花和尚魯智深將強娶民女的小霸王周通痛扁一頓的經過、高衙內調戲林沖夫人以莫須有之罪名陷害豹子頭林沖之事端，還有柴進府群雄顯身手、草料場陸謙設陷阱、二龍山興師問罪、晁家莊怒索生辰綱、及時雨宋江報訊、蓼兒洼水上大戰等劇情，最後在不得已的情況下至梁山泊聚義廳火拼王倫，奪下梁山泊。每一道關卡都有精闢的對話和需要以智取勝的戰鬥，進入遊戲的玩者可因緊湊的劇情連串，瞭解這些好漢如何聚在一起的因緣。



英雄好漢齊聚一堂



梁山好漢我來當　渾身解數看誰強



雷霆萬鈞的招式效果



梁山泊上勝者爲王！

遊戲的類型是屬於戰略角色扮演方面，玩者是以梁山泊第“一百零九”號好漢加入其他人的行列，你可以自已決定屬性值的高低，遊戲中個人的屬性値除有姓名綽號外，還有等級、攻擊、防禦、命中、移動力、氣、經驗値等，每一個人還可以依所擅長之功夫配備拿手武器並裝備防具及其他增加屬性的小飾品，所攜物品限制爲 4 件，物品種類包括增加生命力的藥品、解毒草、回復氣力之丹藥等；而團隊的屬性值則有隊員的基本資料、全隊持有金錢數和共同儲放武器、防具的兵器庫。物品在遊戲中爲玩者帶來很大的幫助，一件物品有其回復、增加攻擊加強防禦及命中率等效用屬性，玩者可以在戰鬥中運用。物品必須在各種商店購買，如果要打造什麼防身利器，就得找到巧手工匠相助製造，如「金錢豹子」湯隆，他是個死要錢的傢伙，但手藝可是沒話說，建議您從貪官惡吏那裏取用銀兩來貢獻給他，又快意又心安理得。



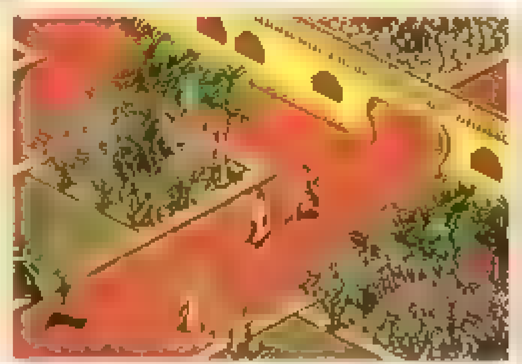
精彩戰鬥不斷現 打得對方苦叫天

戰鬥是在人物對話後即時於原地形展開，所有戰鬥場景皆是以 3D 立體表現，人物及所乘座騎會依戰鬥有利位置做方向不一的移動。每一個我方或敵方人物在戰鬥之前或鏖戰之中都可以互相對話，打一場架而化敵為友的情形，在遊戲中可是會出現的唷！水滸傳故事發生的年代，有很多特殊武技，尤其不管敵方或我方都有很突出的人材，所以每個人除了擁有普通攻擊、遠程攻擊、迴旋技（如旋風腳）、連續技、範圍不一的氣功等，還依武力之高強不一有其必殺技在身，敵我之必殺技都有數種，有的是一開始就擁有的絕技，有的則必須尋得世外高人幫助修練，如教妖法的羅真人及棒術高超的老教頭王進，他們可以加強你隊伍的攻擊能力。必殺技的種類有打擊、亂舞、回復、防禦、集氣、合體、反擊等，領導群雄的你在遊戲中必須多練幾種在身以應付各種戰鬥狀況。

敵我所持之武器，依各人所練武術之方向不同而不同，主要武器種類有刀劍、槍棍、雙刀、弓、禪杖、長刀、斧頭及鞭類，還有專門使用火炮類及拳腳功夫比較厲害的人。戰鬥發生時，除十分重要的敵方兵力情況報告會預先簡略告知我方，玩者還得注意不同地形對整個部隊戰略的影響，地形在室外有平地、草原、湖泊、森林、街道、山地、草叢，在室內有莊園、府衙、酒店、山寨內等，要想迅速制敵機先，必須掌握地形的優勢。敵人在進入備戰狀況時，會自動決定採取向我軍所在地主動攻擊或停在原地以逸待勞等智慧判定，也會在防禦效果最高的地形佈陣或埋伏以等待你的大駕光臨，攻擊時則自動先攻最容易攻下的單位或以遠程攻擊武器猛K射程範圍內的你，所以決不能忽視敵人的能力。如果我方單位全滅或任務中必須保護的單位為敵方所殲滅，或者未在預定時間中將所有我方單位撤退到某個區域，這道關卡就宣告失敗，經驗值固然保留，但黃金數卻減半計算，怕得不償失的玩者可要小心了。一場戰鬥出現的最大單位種類是我方 15 種，敵方 15 種。一場戰鬥出現的最大單位個數是我方 50 個、敵方 50 個，所以戰鬥不但是以全畫面表現，還有不少多人火拼的大場面，玩者必須照顧所有隊員的攻防進退。









⇑宋朝當代的人物造型

→即時在地圖上開打的戰略 RPG

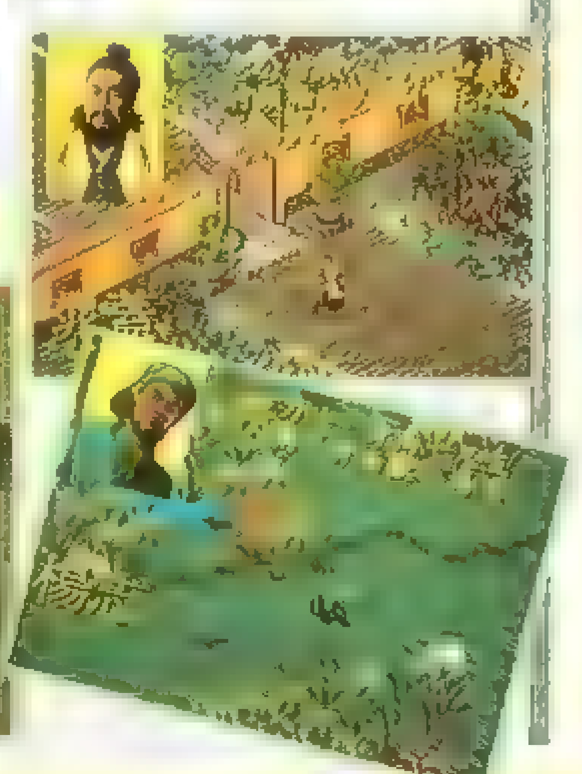
豪氣干雲好兒郎 大宋社稷有希望

「水滸傳」中的人物不但有響噹噹、恰如其人的綽號，還各有其獨特的造型及行事性格，如會使妖法的「入雲龍」公孫勝、上半身刺著「九紋龍」的史進、秀才打扮的「智多星」吳用、臉上一大塊青色胎記的「青面獸」楊志、酒肉「花和尚」魯智深及鬢髮旁有硃砂記的「赤髮鬼」劉唐等，看來只有 25 歲、中等體型的主角比較正常點，遊戲將每個人的性情及戰鬥時習慣描述得很傳神，讓玩者就好像真的來到了民慌官敗的宋朝和他們一同大口喝酒、大塊吃肉，並一起剷除不順眼的惡官。

遊戲最重要的部份是戰鬥，所以戰鬥時發功攻擊的效果做得很多，你可看到被擊中的對方狼狽的後退、不能招架，還會噴血倒地。音效音樂伴隨著地點變換，並因當時玩者所遭遇情形有喜怒哀樂之表現。遊戲介面十分簡單易上手，為的是讓戰鬥中的玩者可以任意施展不同的戰略，而不必專注於熟悉操作。片頭動畫在今年上半年度的資訊展中已經和玩者見過面，遊戲其他部份正在製作當中，新的創意及更完善的人工智慧正慢慢加入遊戲之中，冀望在和您見面時是完美的作品。歡迎到梁山泊落草為寇，一起革命！

各領本事的梁山好漢





Q女天使學園



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：2MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ANJIN	華義國際	十二月中旬	

關於 Q 女天使學園的故事…

距今一千兩百多年前，日本光仁天皇眼見政風敗壞，佛教僧侶在朝廷中日漸坐大，於是下令整肅朝政，沒想到利慾薰心的僧衆居然起身叛變，日本國的朝政變得黯淡無光，天皇陷入挫折苦難中。直到 794 年（延曆 13 年），超物理學者 QQ 博士挺身而出，才終止了這段黑暗時期。這群反對派僧人於是在背地裡策畫暗殺 QQ 博士，博士因此喪失了右手和右眉，卻激起他的理想和抱負。為了讓國家長治久安，遂在平安京的南方設立「Q女天使學園」，希望能為國家培育出捍衛朝政的人才，誰知道反對派的僧人竟然將自己的子女陸續送進「Q女天使學園」，企圖利用學校社團來進行策反運動。

「Q女天使學園」成立後，各種社團活動蓬勃發展，隨著學生人數的增加，社團數也直線上升。817 年（弘仁 17 年），QQ 博士將社團統合成「理學社」、「天文社」、「文化社」和「體育社」四個。894 年（寬平 5 年）「天文社」武裝攻擊「文化社」，隨後「理學社」與「體育社」共組自衛會打擊「天文社」。1182 年（壽永元年）「天文社」東山再起，出兵攻打「理學社」。校園至此淪為戰場，不再是學習的殿堂。隔年Q女社團指導部憂心忡忡地提出勸告，四大社團終於願意和解，共同迎向安定期。



學園風暴、等您援手

然而，讀過歷史的人都知道：「天下合久必分」，四個社團怎能滿足多變的少女心？再說，那些顛覆分化的陰謀者也蠢蠢欲動，於是學生們又開始組織新社團，「手工藝社」、「生物社」、「浮世繪社」、「劍道社」等等社團也就因此誕生了，連原來的「天文社」也分裂出一個「新天文社」。社團一多，爭端又起，1914 年（大正 3 年）「手工藝社」和「生物社」發生了爭執，自此又挑起一連串的戰爭，從此就再也沒有和平的日子了！所以，玩家們的任務就是讓「Q女天使學園」這群娘子軍能和睦共處，請為她們帶來和平吧！「Q女天使學園的和平，必須借助你的力量了！」一高校生眞由美等人在此等候你的援手。

「Q女」的學園風暴急待化解，對於喜好戰略遊戲的玩家來說，這是您不能錯過的遊戲。在遊戲剛開始的時候，眞由美會現身教學，教導玩家如何移動攻擊，玩家如果不肯乖乖移動，電腦就會和你談條件，玩家可以趁此時要求提升眞由美的等級哦！「Q女」非常強調地形對戰鬥效果的影響，選擇對己方有利的地理位置進行戰鬥，將可事倍功半。反過來說，若是站在不利的地勢卻遭遇敵人攻擊，玩家可要大傷腦筋了。而且本遊戲也非常地體貼玩家，特別設計可以儲存 99 筆遊戲進度的功能，只要玩家能善用此功能，相信定能得心應手。

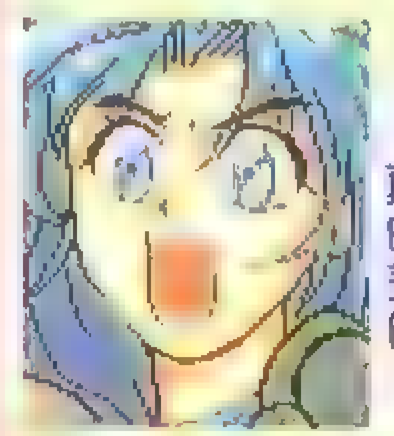


登場人物一覽

天文社

田中　真由美
（17歲）－中校

天文社西部的分部長。是個典型的A型人，具有強烈的責任感。最喜歡的食物是黑輪。



真由美的大頭照



小心喔！佐藤可是相當嫉妒真由美的

玲木　由比
（15歲）－中尉

是一個相當崇拜真由美的可愛學妹。因為制服不符合規定，常被學校注意。最喜歡的食物是章魚燒、日式比薩，最討厭麵糊餅。

社長大人
（20歲）

出身名門。個性暴躁，但包容力強。是屬於武鬥派型的人物。

佐藤　乃理子
（17歲）－少校

真由美的同學。最近開始嫉妒總在自己之上的真由美。憑意氣用事的。

新天文社

江戶　吉美
（19歲）－中將

身材一流的美女，頭髮連一根分叉也沒有。日本刀的使用高手，卻為了跳箱苦惱著…

琴　繪里香
（17歲）－上校

過去在天文社時，是東北部的副部長。具有豐富的實戰經驗。

手工藝社

成田　靜子
（19歲）－社長

手工藝社社長。原是華族的獨生女。不管什麼事，都要求自己要在前6名才甘心。



生物社

川上　蕾絲伯爵夫人
（14歲!!）－少將

川上家的第34個女兒，自小缺乏天倫之愛，所以成為叛逆的少女。她生命的意義在征服敵人。

紅木本　花蘭
（18歲）－社長

是母親被強暴下所生的小孩。對自己的血和過去相當不滿，因此，除了她自己不曾喜歡過任何人。

學生會

東藤　雅子
（26歲）－學生會會長

原是生物社社長，但為了Q女學園的和平而負起會長的重任。希望未來能經營牧場，整天和牛一起玩耍是她的夢想。



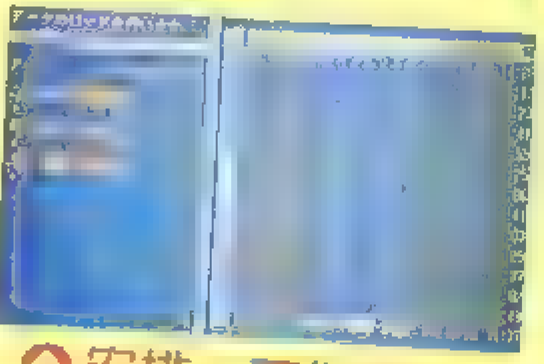
戰鬥場景也會變換哦！

諾比爾　秀子
（19歲）－副會長

學生會副會長。抱著想支配Q女天使學園的野心。

「Q女天使學園」是日本ANJIN公司的力作，他們一貫精美的美術設計，相信沒有一個玩家會懷疑的了！所以，本遊戲絕對是場景美觀，戰鬥畫面精彩。更最重要的是，在這裡你可以號令一票最靚的女子軍團進行作戰。（而且，連敵人都長得美美的，如果你是憐香惜玉型的聖人君子，那就…）

這是一款回合式戰鬥遊戲。玩家主要是指揮以真由美等人為主的「天文社」社員，運用謀畫策略的本事，來面對各個關卡的挑戰。值得注意的是，「Q女天使學園」的女子軍團在戰爭中所獲取的經驗值，累積到一定點數時，可以在戰後學習各種特技，包括游泳、雷術、炎術、飛行、狩獵、貓術等等。這些特技在日後的戰爭中，可是能發揮很大效果的。玩家們喜歡這套由娘子軍團所組成的隊伍嗎？想要與她們共上沙場嗎？那請開始期待Q女天使學園的上市吧！



安排一下行程吧！

藍色石榴石

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	磁片 / 光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TRUSH	歡樂盒	十二月初	



自言自語的主角

玩家所扮演的是個私家偵探，名字是桐梨誠史朗。以下是玩家所扮演的誠史朗的自我介紹：

「就私人偵探這個行業來說，個人行動是比較好的，就像我這樣單獨行動為主。會來求助的人多是以調查男女關係的案件為主。如果委託人是個年輕貌美的有夫之婦或未亡人，那麼或許事情處理完後倆人也能情投意合地來往，不過那樣的事畢竟是不多。」「不過，話說回來，這種工作畢竟不是什麼正常的工作，非常地不穩定，有時候，忙得要死，有時候又是閒得要死！再這樣下去，讓自己愈來愈懶惰，終究會變得一無是處。到時侯，就像是有引頸祈盼的顧客上門也會怯步不前的…」



沒頭沒腦的電話…

就在這時候，（鈴鈴鈴鈴…）電話響了「你好！這裡是桐梨偵探社！」「…嗯…想請你調查…在…有…拜託你了…時間是…快點…來…」「??喂、聲音聽不太清楚，你是要找什麼東西嗎？如果是那樣的話，你去委託警察不是比較好嗎？」「…不能找警察。如果你不做…拜託已經沒什麼時間了…。」

呼！不太明白其談話內容，好像是不太希望公開出來的事，也好像沒什麼時間的樣子。而且從她的聲音聽來，好像是個相當年輕的女孩，或許是個藥物中毒已經上癮的女孩呢？如果真是這樣的女子就更沒有不管她的道理！好，那就先見面聽聽看她怎麼說，但是，就這樣拒絕她也是可以的。

故事就是由此開始的…

地點是○△□大廈的施工現場？但是，那裏因為泡沫經濟衰退使得施工進行到一半大家便已逃之夭夭，所以是個誰也不敢也接近的危險場所，為什麼要特地跑到那樣的地方去等呢？這一定是有什麼耐人尋味之處，我預感一定會發生什麼有趣的事。好，就去看看！

委託人是個叫做妙子的。她是來自以守護所謂的藍色石榴石祕寶而生的王國。

"所謂藍色石榴石就是精靈寄生的寶石。那些精靈自古以來便保護那些會發出神祕青光的七個寶石，而延續王國的聖光。但是，約在半年前，不知是誰將此祕寶偷了出去。因此，代代供奉秘寶的王室那位受託付國王的女兒，也就是妙子的身體就會變小了。要解開秘寶的咒語，非得將偷盜出的藍色石榴石歸還，還並且原封不動地放回神殿的祭壇。

紙牌遊戲？

玩家的任務是拿回被偷的所謂藍色石榴石的秘寶，歸回原來的地方以解開咒語，使得王國回復和平。而問題是要如何取回呢？拿走秘寶的人已經被下了咒語，所以無法將秘寶輕易離開身體的…。因以玩家必須以魔力封印的紙牌作戰。此牌是以衡量雙方戰鬥力爲其得分點，因此勝方便能得到點數而使對方的戰鬥力減少。之後便能利用『性』使其失去理性而奪回秘寶。

遊戲的方式與規則很簡單，是結合『接龍』和『麻將』的一種紙牌遊戲。玩家在找到了身上有秘寶反應的女孩子，就會進入所謂的戰鬥畫面。

例如：(1)手上有紅心七的牌，您可以單獨出牌，這樣的話，玩家若有與紅心七相同花色的牌，可以接著出。

(2)手上有同花順也可以出牌（類似麻將中的『吃』）這樣的話，玩家若有與之相同花色的牌，也可以接著出。

(3)手上有三張同號碼的也可以出牌（類似麻將中的『碰』）。



小贏一番!!

對戰開始!!

HOTEL：可以恢復體力

收購中心：怎麼會有這種店呢！專門收購女學生的制服及下著！



[illegible]了對方，便可以……

（保留給玩家去體會吧！）

此外，玩家在路上會有許多小女孩子，遇上時可以玩像『野球拳』那種猜拳的遊戲，贏的話可以拿取她身上的衣物做爲報酬。還有猜女孩子身上所穿的內褲，猜中的話，女孩子會把那一件脫下來做爲禮物。還有一家商店專門收購這種產品的，把拿來的戰利品拿去商店賣，再到藥局購買『精力劑』以使在戰鬥中回復戰鬥。找到了七件秘寶之後，剩下的就是玩家的事情囉！



藥局：得快點補充『超級精力劑』。

玩起野球拳來了！

秘密商店：哇！好惡劣的服務態度!!



玲子

學園退魔傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
TRUSH	鷹揚	十二月	音效：S 操作：K/M

沈睡的魔王？

二次大戰末期，戰敗前夕的德國為了挽回戰局，祕密展開了一項有關於如何喚醒魔王的實驗，希望藉由遠古魔王的強大力量來打敗盟軍以扭轉戰局，納粹為了防止盟軍取得該項實驗的相關資料因此在德國投降前夕便將該實驗資料、人員、器材及設備等所有相關物資均以祕密管道送到當時與德國同為軸心國成員的日本國內，日本軍方在獲得這些設備後立即接手繼續該項研究，可惜在日本投降前仍沒有具體突破，日本投降後，主持該項實驗的日軍將領為了永久保護這項秘密便將所有參與該項實驗的研究人員給殺害了，於是有關於這個實驗的所有相關資料及設備便隨著戰爭的結束而長埋於地下…。



超能力少女

被挾持的由嘉里

怪異的症狀

明鵬學園是一所教會學校，校風非常地保守，最近幾年來更因為聘請到了全日本各地最優秀的名師前來教學，而大幅地提高了升學率，因而聲名大噪。但是自從去年該校校長突然離奇死亡後，這幾個月來，學校裡接二連三地發生許多怪事，導致數十位同學集體罹患了有關於性方面的幻想症，其中有些人已經嚴重到精神異常必須住院治療的地步。但是學校方面並未把此事公開，而相關學生的家長也沒有提出告訴，所以警方也無法介入調查，因此司法單位只有請來專門負責靈異事件偵辦工作的『檢查廳特殊任務課第八組』前來處理本案。



↑校園內的大樹一個隱藏了重大秘密的地方

←音樂廳後門隱藏有許多見不得人秘密的地方

因為本案發生的地點是一所著名的女子教會學校，而且該校校長又是在政經界非常有名望的大老級人物，因此整個案子顯得相當敏感，也沒有辦法公開的調查，因此檢查廳決定派遣一名具有超能力的高二女生：玲子，潛入該校暗中進行調查工作，以找出事實真相。

不太可靠的調查員

『蘆羅玲子』出生於一個通靈的家族當中，由於遺傳的關係，玲子從一出生就擁有超能力，可是和家族中其它成員比起來，玲子的超能力卻是最差的一個，而且還常常在緊要關頭時發揮不出來，加上這次行又是她個人的第一次任務，因此使得這一趟神秘校園之旅更增添了許多驚險的場面。

進入明鵬學園的玲子馬上便展開了調查工作，然而經驗不足的她很快的就露出破綻，並被恐怖集團給盯上了，但是玲子卻毫不知情，仍然一步步走向一個恐怖的陷阱中…。

本遊戲和『悶絕』同樣都是由日本 TRUSH 公司所設計開發，遊戲畫面具有一定的水準，但是在畫風和內容上和悶絕並不相同，主要差別是本遊戲的插圖大多數是屬於 SM 的場景，這是因爲故事中必需要讓處女在祭壇上受到極端痛苦與快樂才能喚醒魔王使其重新來到這個世界，也因此遊戲中大部份的 H 事件都是屬於性虐待的場面，喜愛此道的玩家可有福囉！

這是一套標準的日式 AVG 遊戲，整個遊戲解謎的過程並沒有什麼特別刁難玩家之處，應該不會出現像美式解謎遊戲那種抓破頭皮、怎麼也過不了關的窘境，相信大部份的玩家都可以很輕鬆的欣賞到遊戲中所有的精美插畫。









遊戲主角，是一名具有超能力的高二少女。



美紀 MIKI

爲了尋找失蹤的同學「結城麗子」冒險進入明鵬學園暗中調查麗子的下落，但因行蹤暴露而被抓走。



禮那 RENA

明鵬學園宿舍長，是一個高傲令人討厭的人。

由香里 YUKA

學生會幹部，玲子的室友，是一個溫柔的女孩，爲了幫助玲子而被人捉走。



耶利諾娃 ERE

神密宗教「天上之光學會」的修女。



美和 MIYA

學生會會長，是現任校長的女兒。



高中一年級的小女生，無意間撞見歹徒的陰謀而被人下了咒，險些發瘋，幸好得到玲子的解救才得以平安無事，事後也感恩圖報，冒死救了玲子。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
養成	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
富士通	華義國際	一月下旬	

「柯達羅拉王國」是瓦爾大地三個國家中的一個，身兼考古與歷史學者的札克歐氏在發掘、探索、解讀有關歷史與神話的關係時，突然預感在瓦爾大地上將會出現某種危機。神話「Eberouge」中記載著：瓦爾大地曾在很久以前面臨同樣的危機時，女神以不可思議的魔法力量拯救了這塊土地，正因如此，所以札克歐就在廣大的莊園中設立了學園，希望培育出具有創造魔法能力的青年來拯救瓦爾大地將要面臨的危機。但是，設立了六所學園後，依然無法培育出具有創造魔法能力的孩子，這時候玩家你被挑選進入這所學園，咱們的遊戲也開始了…

在輸入你的大名和暱稱後，還要輸入出生日期以及回答三個問題，這三個問題可不是遊戲的密碼，問題並沒有所謂的標準答案，電腦會根據你的回答來簡單的判斷玩者的性格，在往後的遊戲進行中則會依據性格的不同而有不同的狀況產生。接下來就是要開始安排學習的課程，每次安排一週的課程，而一週又有要六天的安排。武術魔法、創造魔法，如果不想上課或者身體不適也可以安排在家靜養或出外探索。課程相當豐富多樣，每種課程都有不同的天數限制，如武術可以只安排一天，而文系、理系及藝術課程就至少要兩天等等，所以在一週六天裡如何最有效的安排各種課程就是玩家要好好學的一門學問了。

既然有學習就一定有獲得，遊戲的參數分別是狀態、体力、文系知識、理系知識、感性、技能、治療魔力、武術魔力、創造魔力和總合十項。每次上完課都可以立刻從參數視窗中看到學習的成果。但是各個學習與能力值之間還是有相生相剋的情形，也就是學習會增加某項數值，同時也會降低另外的數值。所以要是課程安排不當的話可是會落得一事無成的下場哦！除了上課之外，遊戲的重頭戲其實是在人際關係的建立以及友情或愛情的滋長上。當然在學園裡會和同學們碰面，但是例假日時也可以去拜訪同學，或者相約出遊，來增進同學間的情誼。在社團活動中也有很多和同學接觸的機會，社團分為文化系及体育系兩大類，可以依據喜好參加。參加社團也是學習的一部份所以在各項能力值上亦會有增減。

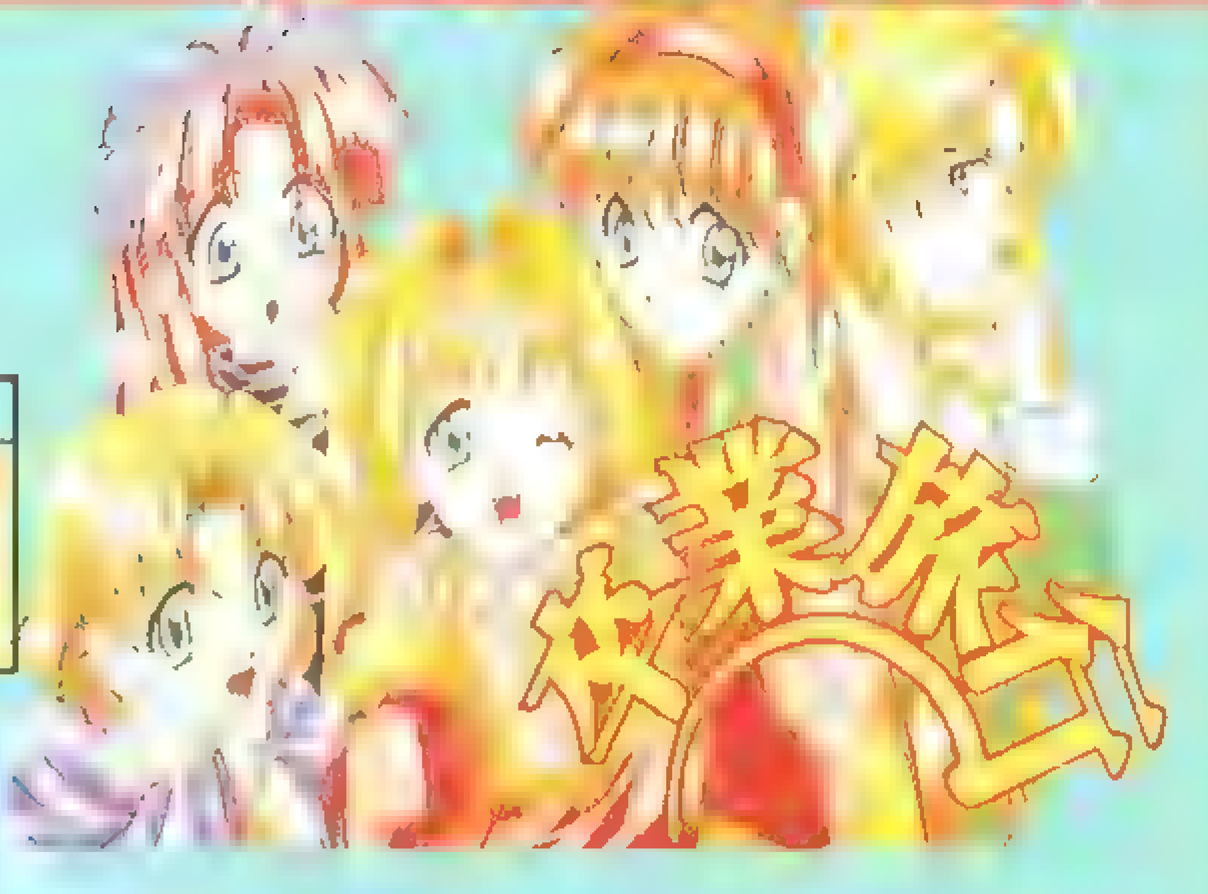
看了這麼精彩的遊戲內容，相信大家一定也想知道這個遊戲外在美的表現如何，我想只能用一句話形容：好的讓你耳目一新！不僅音樂是 CD 音源，還有陣容強大的配音團，美中不足的是遊戲中的對話並沒有配上語音，大概是對白實在太多了，不過感覺上仍然相當令人激賞。



㊤繪風相當精緻

㊦花團錦簇的季節祭

Sotsugyou-Ryokou



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
JANIS	歡樂盒	十二月底	音效：S 操作：K/M



畢業旅行紀念

貴之，一個今年即將從高中畢業的高三學生，在畢業前夕邀請了幾位同校的女學生，一同作一趟畢業前的紀念旅行。當然故事便是發生在這趟旅行中，主角必須在這趟旅行中追求到一位女孩子，故事中出現的女孩子也不只是主角的同學，還有一些是會在故事的劇情中陸續出現的美女，一樣也可讓主角追求，當然追求成功的話，玩家自然可以…心想事成。



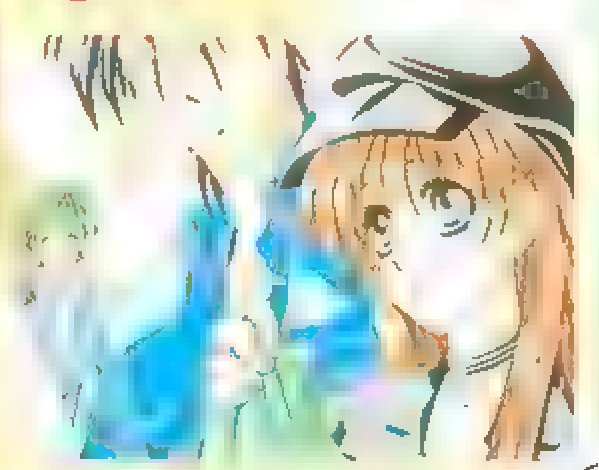


不同的努力有不同的成果

整個故事流程本身就是一部小說，是由玩家你自己來決定故事的劇情發展，採用多線式的方式來進行，最棒的地方在於同一個女孩子追求的方式不只一種，以往的遊戲往往一個女孩子就是一種追求模式，沒有按照既定路徑發展的話就無法成功，卒業旅行則打破這種方式，讓玩家更能按照自己的方式對同一個女孩子展開不同的追求方式，當然追求成功後所能看到的清涼畫面也都不同，室內、室外，完全看玩家如何發展，千萬不要以為到手了，下一次就換另一位女孩子，這樣的話你可是會錯過許多精彩鏡頭，總之對同一個女孩子，多追幾次吧！保證讓你大吃一驚！



○…別哭了…好嗎？





○遊戲介面

○令人回憶的旅行

美少女大集合

風間麻衣

興趣相當廣泛而且豐富，喜歡思考，目前職業是 OL。
誕生日：不明
血型星座：A 型不明
身長體重：169cm/55Kg
BWH：98/59/89

椎原[illegible]めみ

對於烹飪料理有一手，感情豐富且脆弱的女孩，非常容易感動，看起來像個小女孩一樣。
誕生日：3 月 18 日 15 歲
血型星座：B 型射手座
身長體重：149cm/38Kg
BWH：73/51/77

[illegible]

對於電影有獨特的喜好，平時最喜歡做的事是一睡覺，在運動方面也頗有天份。
誕生日：3 月 25 日 /17 歲
血型星座：A 型牡羊座
身長體重：160cm/49Kg
BWH：88/60/83



一ノ瀨朱奈

喜愛甜食，個性開朗而活潑的女孩，與主角在中學時就是相當要好的朋友。
誕生日：12 月 4 日 /18 歲
血型星座：O 型射手座
身長／體重：157cm/44Kg
BWH：80/55/81

まりかわいつみ

喜愛刺激冒險的事，例如坐摩天軌道車之類的事，跟風間的感情不錯。
誕生日：5 月 1 日 22 歲
血型星座：A 型金牛座
身長體重：153cm/42Kg
BWH：77/60/79



冰室涼子

沒有什麼特別的興趣吧，目前正在一個人傷心的旅行，總是似乎想忘記些什麼…
誕生日：8 月 9 日 /19 歲
血型星座：AB 型獅子座
身長體重：165cm/50Kg
BWH：83/58/85



自10月16日至11月15日止

驚悚

Ligh House

回到了家，答錄機裡傳來好友的留言，事情可不妙了，他遇到了可怕並且非常緊急的事故，得立刻外出處理，可是他的小女兒阿曼姐在燈塔中無人照顧，於是我只好去那兒做個臨時保姆，在這個冒險遊戲中，您不但得讓自己成為一個擅長修理各種機械設備的專家，熟練地使用螺絲起子、機械手臂、各式各樣的拉桿及按鈕，還要成為一位優秀又有天賦的學生，了解如何



駕駛潛水艇、蝙蝠飛船等等交通工具，並且利用這些技能過關斬將，將好友從怪物手中救出

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

英雄傳說II－屠龍戰記

The Legend Of Heroes

一代才剛推出不久，二代便已出現在各玩家的眼前，使人不得不佩服出版公司"速度"之快，這次的主角—亞德蘭斯，要帶領著各玩家屠龍去囉！保留了一代的畫風和玩法，二代中更加入了新的咒文、強大的劇本和地圖，且採取了由玩家自己自由為各角色分配能力值的方法，不再受限於傳統的RPG等級提昇方式。遊戲的自動戰鬥系統也是個



非常方便的設計，而若是於戰鬥中主角們全滅，也不用再重頭玩起，可直接回到戰鬥開始前，這樣體貼的設計，您是否心動了呢？



- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

釣魚高手2

Trophy Bass 2

第二代包含了10個湖泊可供玩者選擇，由於每一個湖泊的範圍都相當大，再佐以季節及氣候的變化，足以讓玩者釣上個好半天了。遊戲中每一個釣場都有相當詳盡的資料，舉凡水深、水温等水文資料都可以查詢出來，這對玩者在進行垂釣時會有相當大的幫助。另外玩者可以利用數據機、網路、甚至是在網際網路上，與其他的人來作一次釣魚競賽，大家可以試試到底誰



的功夫最好，釣魚顯然又有了一種新的方式。

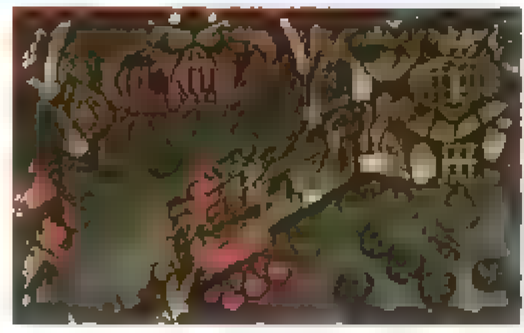
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1350元

3D終極彈子台II

3D Pinball Creep Night

您喜歡彈子台那種乒乒乓乓的質感、聲音，那個小鋼珠撞擊杆子產生的聲光特效，或是試試看機台禁不禁得起幾下暴力的摧殘嗎？這一台彈子台可以完全的滿足您小小的暴力傾向。遊戲中可以調整鋼珠的重力、難易度、給您幾個球…等等；其中配樂並使用GM、GS音源輸出，可以隨時隨地隨狀況改變加入或淡出，特別



是語音與背景音樂的混音，讓大型機台上面的刺激感覺隨著音響效果注入您的神經，滿足您的感官享受！

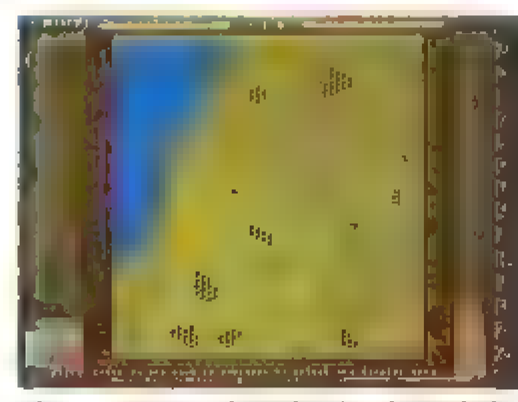


- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

來福槍世紀

Age Of Rifles

是一個標準的搶旗子遊戲，在每場戰爭一開始，雙方都會有一些標示自己國旗的六角格，而遊戲的目的就是搶奪對方的旗子。在回合數到達後，便以旗子數量的多寡決定勝負。所以，進攻與固守戰略要地為最大目標，只要能撐到回合結束就行了，另外每個單位的反擊命令分為五種、戰術陣型分為七種、面對的方向分為十二種，加上部隊的移動



力、火力、補給值、指揮官能力等的變數，所以要搞清楚彼此的互動關係，玩家必須費一番腦筋才行。

第三波

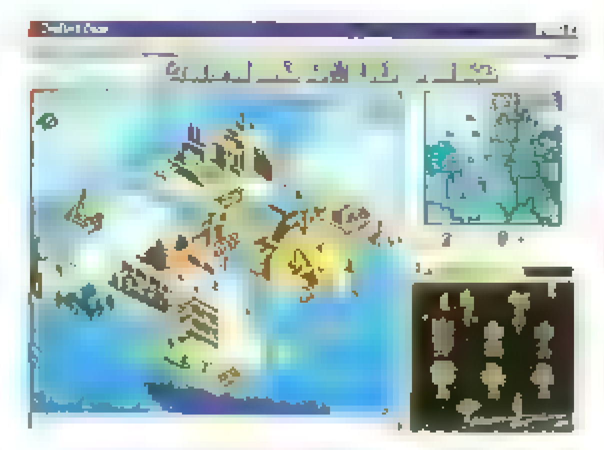


- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

魔星大戰略

Dead Lock

結合了數款成功遊戲優點的魔星大戰略，是一款近似於「殖民計劃」的太空殖民戰略遊戲，而玩家的任務，是扮演一位帝國指揮官的角色，征服所有的對手，在一個陌生且僅存的完美星球上發展出屬於自己的王國。遊戲中提供七個各有特色的種族，可透過網路連線和線上的朋友一起對戰，33種科技加上33種建築物，數十種兵種和資源可供玩家使用，非常具有挑戰性，



更設有線上教學專人指導，對初學者而言，很輕易就能上手。



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1100元

福爾摩斯：遺失的檔案

SHERLOCK HOLMES

在這個原始的、神祕的冒險中，您扮演的角色是著名的傳奇人物－夏洛克．福爾摩斯，正要辦一件令人非常困擾且具有危險性的案子，沉浸在英國維多利亞時代的氣氛中，您將需要發揮所擁有的偵探技巧來解答所有的答案。在遊戲中玩者將要拜訪超過五十個精緻細膩的3D場景，並利用化學實驗來檢查手邊已有的證據資料，還有複雜的謎題及小遊戲也將在您搜尋線索



時，時時向您的智商挑戰，喜愛福爾摩斯的朋友們，快來吧！



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

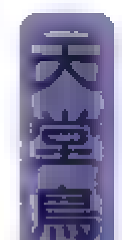
XANADU系列－雷諾尼都記事

Revival

塑造一個心目中的英雄，讓他代替你衝鋒陷陣的感覺，不賴吧！遊戲一開始，玩家可自由調配主角的屬性，但隨著設定的能力值不同，跟著影響到以後遊戲進行的難易程度，如何設定才能面面俱到，想必是一開始的重要課題了。遊戲的進行方式，是以走迷宮的方式進行，但遇到戰鬥時，轉換成類似動作RPG-YS的戰鬥方式，而喜歡用SAVE-LOAD大法的人，可要大



失所望囉，因爲每使用一次，便得抽一次重稅，十分特殊。



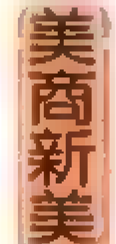
- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作RPG
- 版　本：光碟/磁片版
- 售　價：680元

冒險九號

當你繼承了一個充滿傳奇色彩的遊樂場後，才發現它處處隱藏著陰謀及危機。到底它在掩飾些什麼呢？這是一個好萊塢水準級的冒險遊戲，由影帝勞勃狄尼洛執行製作，還有雪兒、詹姆士貝魯西、克里斯多夫李維、史帝夫泰勒及史密斯飛船等國際巨星擔任聲音演出，並由麥可傑克森"危險"專輯的美術設計師馬克萊登設計場景。遊戲採全3D第一人稱視角，帶你進入一個夢幻國度，保證提供



您一場豐盛的視聽及互動之旅



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

創世彈珠台

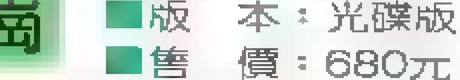
JSUMERA

故事背景發生在劃破時空之界的魔界，企圖吞食人界而使生靈塗炭開始，而人類的守護神－莉亞女神，爲了拯救萬民於水深火熱之中，向魔王展開最後的抵抗，但卻不幸反遭其魔法封印於水晶當中，爲此人們悲慟哀嚎，其念感動天地，創世之神特別在生命光球上賦予法力，賜給人類，一場聖戰就將爆發……進入遊戲之後，當然是非常華麗的畫面，在接下生命光球的挑戰之後，玩家首先遇到的是擁有萬丈深淵的漆黑峽谷，面目猙獰的金鱗蛇，舞動著凶惡的獠牙，向你展開一波又一波的攻擊。透過簡單的兩片Flip，亮麗的光球在三層畫面間來回穿梭，而不同的房間處，可以看到各式各樣的妖魔來巡邏，打中時，不僅會有精彩的子動畫，還會有逼真的音效，這些如鬼哭神號般的駭人氣氛，叫人不禁心跳加速，緊張萬分。與大型彈珠台類似，本遊戲也有「最後機會」的設計，當然，在最後機會畫面結束後，也會出現簽名留念的位子，您可以在這裡簽下大名喔！





- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：益智動作
- 版　本：光碟版

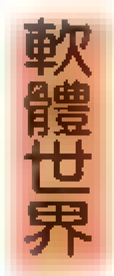


- 售　價：680元

金庸群俠傳

在武俠小說迷的心中，金庸筆下的人物，他們的一舉一動以及曲折離奇的遭遇，都深深地牽動了大伙兒的心。您可曾想過，有機會讓所有金庸小說中您喜愛的人物，成爲生死與共的知己、兩肋插刀肝膽相照的死黨呢？遊戲的進行是採多線化的，隨著玩家不同的選擇，會有迥異的劇情產生，讓您不會侷限於單調的模式之中，也爲遊戲增添了更多變化，不僅如此，除了會有很多種結局出現之外，還充滿了許多的變數與很大的彈性空間喔！







■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：720元

聖少女戰隊3

故事的內容與前一代大同小異，同樣是驅逐入侵地球的外星人，但遊戲的玩法卻有了一百八十度的大轉變，玩家不再只是坐在電腦前面看故事，然後移動幾個去戰鬥那麼簡單而已了，玩家必須善用多變的立體地形，再配合隊員的屬性、行動力，才能將敵人消滅。另外，以往有點單調的戰鬥畫面，也爲了滿足玩家被養大的胃口，特別製作了不少精彩出色的動畫，若您未曾玩過這一系列的遊戲，您可得要不落人後唷！





■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類型：戰略冒險
■版　本：光碟版
■售　價：540元

瘋狂大飆車2

Mega Race 2

Lance Boyle又回來了，帶著同樣的風趣及美艷的助理小姐，企圖再度引領玩家進入未來瘋狂的飆車世界。本遊戲的目的就是在指定的圈數內於眾多敵手中脫穎而出。一開始玩家會擁有一筆資金，可以用來購買車子及一些道具，然後再進入比賽，比賽規則中有一些淘汰條件，若無法擠進限定的名次內馬上會「GAME OVER」。此外遊戲會自動偵測並支援某些3D加速晶片，值得擁有3D加速卡的玩家一試。





■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：900元

動物倄羅斯

BAKU BAKU Animal

是一個由日本前陣子非常流行的魔術方塊所演變改良的益智遊戲，它不僅保存了魔術方塊的精神，而且更增加了多變的造型及趣味性，遊戲中的主角們都是經由日本的玩家所票選命名的，是一個頗有知名度的遊戲。玩家在進入遊戲時，可以隨意旋轉、變化正在掉落的方塊，將之移動到適合的位置，當正確的食物方塊碰上動物方塊時，它就會張開饕餮的大嘴，一口一口地將食物吃光，每隻動物都有它們獨特的吞食方式，看起來十分地逗趣喔！





■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：1200元

英雄傳說III－白髮魔女

裘利歐和克麗絲生長的村落有一巡禮之旅的儀式，凡是村中滿十五歲的少年男女必須要出外旅行，在看過大陸上五個魔法鏡後回到村落才被承認已經算是長大成人。裘利歐和克麗絲帶著代表身分的銀色短劍踏上了旅程，玩家要如何才能幫助他們完成任務呢？這是一款單線式劇情的角色扮演遊戲，並沒有什麼會令玩家卡住的解謎情節存在，迷宮也不會太複雜，而且在野外行走時，怪物出現的機率頗低，劇情以章節型式分成九章，不但內涵嚴謹感人至深，而幽默之處也讓人捧腹絕倒，在音樂方面總共有六十餘首配樂。另外遊戲標榜「自然戰鬥系統」，簡單說就是玩家只要在平時把人員隊列和行動模式等戰鬥模式設定好後，一接觸到敵人就會自動開打，玩家不需要每次控制，省去一些練功時重複的動作，實在是一種十分體貼玩家的作法。對於喜歡輕鬆欣賞遊戲劇情勝過練功砍魔王的玩家來說，「白髮魔女」絕對是不可錯過的經典作品。



天堂鳥

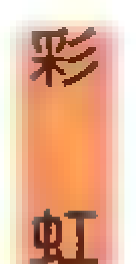
■記憶體：600KB
■音　效：S
■顯　示：V
■類型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：880元

蓋世堡戰役

GETTYSBURG



蓋世堡戰役這套歷史戰棋遊戲，主要是表現1863年7月1日至3日發生在蓋世堡如史詩般的南北軍對戰，戰區是由手繪地圖表現，並有一連串的戰爭，一共有十二場主要遭遇戰，其中有六場提供模擬史實人工智慧及自選人工智慧（AI）的不同選擇，玩家可以嚐試不同的味道。遊戲中玩家每輪行動分爲移動、防禦、攻擊以及近接戰等四個時期；進行了特定的回合數之後，戰役便可結束，而勝負也將立刻分曉。



彩虹

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

斷劍

Broken Sword



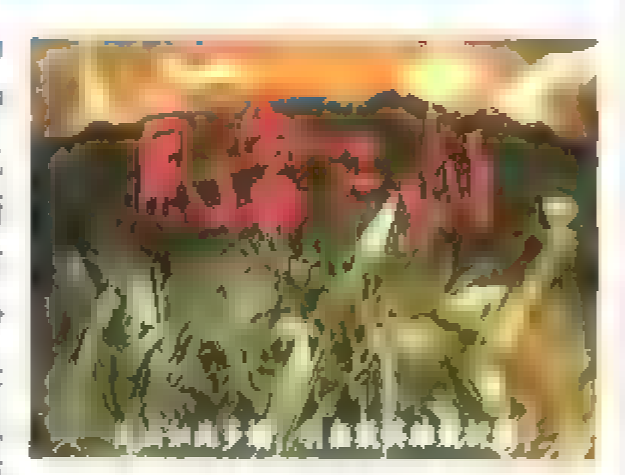
一個悠哉的巴黎午後，Jeorge Sttobart來這裏的目地純粹是爲了旅遊，沒想到一場不經意的爆炸不僅完全地改變了行程，還讓他從一個觀光客搖身一變成爲私家偵探，更經歷了一段驚險旅程和美妙的愛情故事。繼承了VIRGIN在音樂方面的專業，雖然只有簡單的旋律，便將整個氣氛表現出來，除此之外，遊戲猶如一部長篇卡通動畫，高解析度的細緻畫面加上強烈的遠近技法，讓斷劍顯得有如一部動畫電影而非遊戲，喜愛欣賞色彩鮮豔活潑動畫的玩家可不能錯過了。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

風雲江山



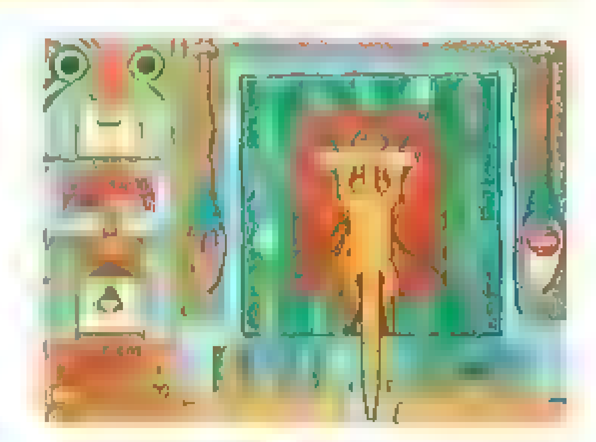
在這款即時戰略遊戲中，大陸東南沿海一帶賊寇屢次來犯，居民在此情勢下決定自組鄉兵水師，協助官兵平匪，許多有志保鄉衛土之青年於是紛紛加入，決定和匪寇一決死戰。本遊戲完全由滑鼠操控，再配合上圖形介面，可以說是相當容易上手，另外遊戲中還插了許多的3D動畫配合劇情的演出，再加上逼真的音效，交織成一段動人心弦的戰爭史詩演出。如果您厭倦了人獸征戰，並對古代攻城掠地有興趣的話，這一片土地正等著您的到來。



元康國際

- 記憶體：5MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

非洲探險II－土人也瘋狂



不一樣的大富翁式遊戲，有探險尋寶與大富翁棋盤兩種模式可供玩家自由選擇，二代中採用640×480的高解析畫面，遊戲的流暢度也較一代平順，並同時支援鍵盤、滑鼠和搖桿，更加入數據機連線，最多可六人同樂，娛樂性十足。此外，遊戲除了有三張主地圖外，另有五個岔路地圖可讓玩家自由選擇是否進入探險，最特殊的是，二代中加入RPG要素，隨著職業等級的增加，會增加裝備、法術、道具的攜帶數…等，還可隨意調整介面，相信玩家們會玩得很HAPPY才是！

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/M/S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟/磁片版
- 售　價：590元

極道梟雄II

SYNDICATE WARS

延續上回光榮的傳統，極道梟雄II夾帶著更驚人的威力將向您襲捲而來，這一次您可以扮演EuroCop的組織領導人，或者新世代教會組織的首腦，控制著手下的特派員行動，爲了再度爭取世界的控制權而努力。遊戲提供了超過一個組織或者企業，讓玩家可自由的選擇扮演該團體的首腦，而且每個組織一開始所擁有的特務能力就不一樣，讓玩家若有興趣再玩第二次時也可以有不同選擇。遊戲的畫面顯示是採用先進繪圖引擎，玩家的視角可以自由三百六十度旋轉、放大、縮小、俯仰等擁有相當多的變化，不僅如此，玩家還可以按個鍵使建築物暫時消失，可以幫您清楚的了解某些看不到的建築物裏有些什麼。在這一代裏完全不用考慮子彈限制，能量性的武器也只需要補充即可使用，而對速射性武器則完全沒有子彈限制，愛打幾發就打幾發不錯吧！另外遊戲也保留了上一代頗受好評的全球地圖作戰方式、武器裝配方式、科技開發研究方式等等，保証讓您玩個過癮！



憶弘

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元


戰場已經失控
投降絕非唯一選擇！



結合全球數百萬玩家意見
所引爆的最新軍事戰略遊戲

★本遊戲可在DOS,Windows 3.1,Windows 95模式下執行

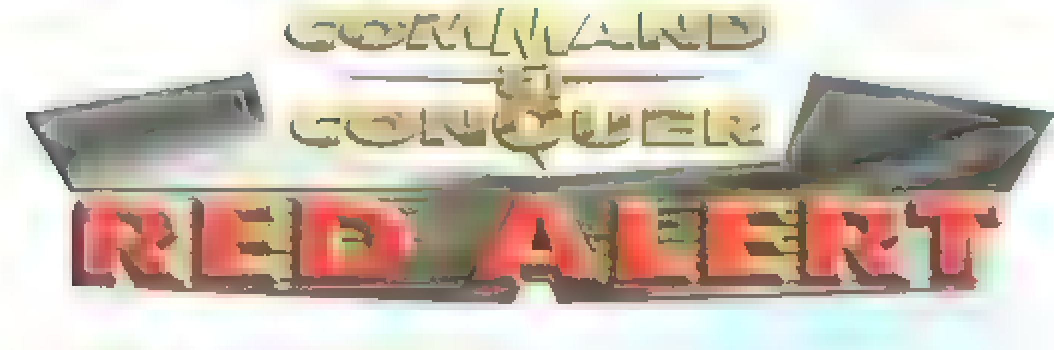
★在 Windows 95 的模式下，可顯示640*480/256色的高解析度，使作戰畫面更具真實感及刺激感

★在Windows 95 的模式下，透過INTERNET可 8 人同時對戰

★海陸空立體作戰，有30項新的軍事單位和建築供選擇，包括米格機,間諜,破壞者,潛艇等全新

★ 3 個等級的困難度設定； 4 0 個以上的終極任務； 1 2 個精彩的過場動畫；戰鬥地圖可放大兩倍顯示

★可運用全新的地形編輯器（Terrain Editor）建立或交換作戰地形圖



紅色警戒













不騙你！12月20日一定買得到！歡迎來預約！

凡於上市前至全省特約經銷店預購三國志孔明傳者，可享85折優惠，並可得精美海報一張、

含音軌之展示光碟一片。　時間不多！手腳要快！慢一天就不夠給您了！

玩孔明傳抽大獎

請填妥以下資料寄回

台北市復興北路231巷19-1號 三國志孔明傳小組收

您就可以得到參加玩孔明傳抽大獎的詳細資料

姓名：

地址：______________________

____

年齡：__________ 電話__________

__________ __________

軟體世界／12月

您想知道有什麼獎品嗎？下一期再告訴您

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

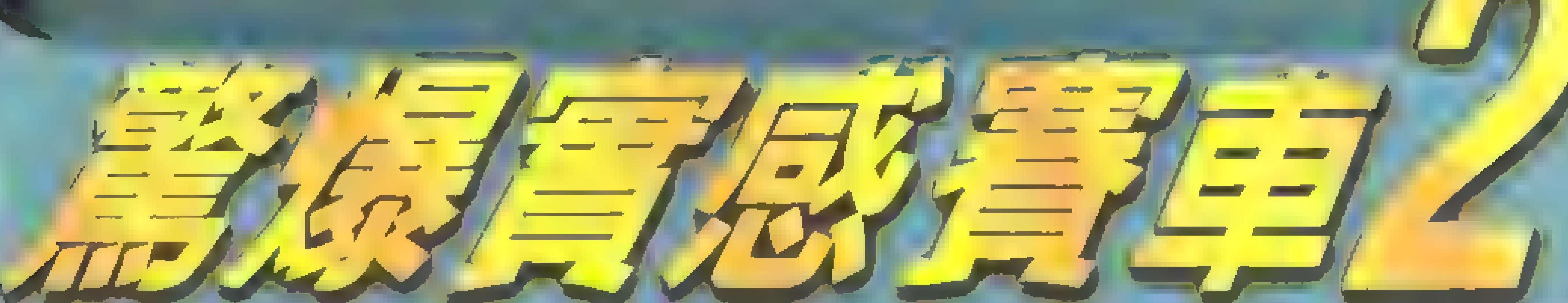
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950

台中分公司／台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX (04)2274492

高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL (07)2254886 FAX (07)2254893

BBS: 北區(02)7189264 南區(07)2254993

Screamer 2



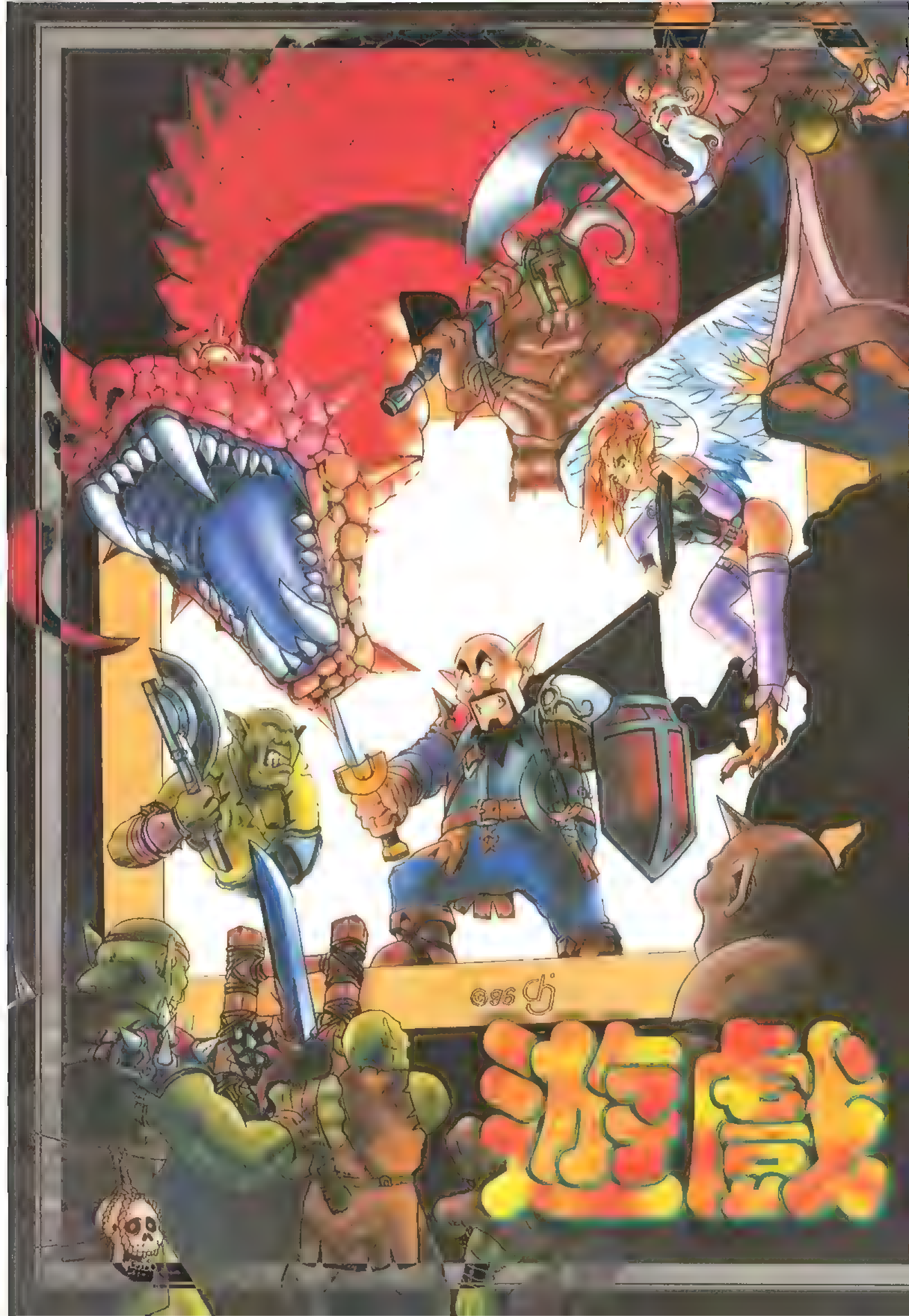


駕馭各款名車，
挑戰世界級各式最驚險刺激的越野賽，
臨場感十足震撼！
VGA及SVGA畫面保證讓您大呼過癮！





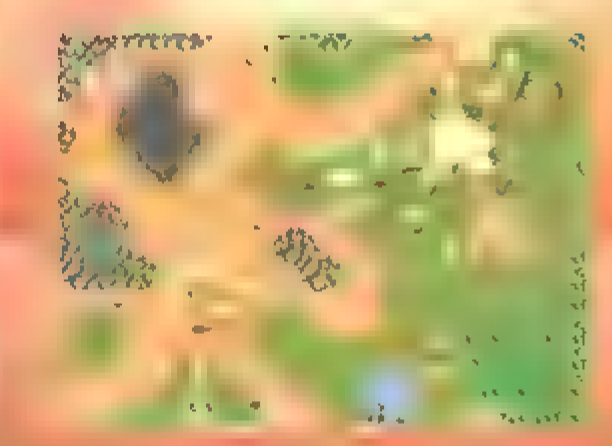


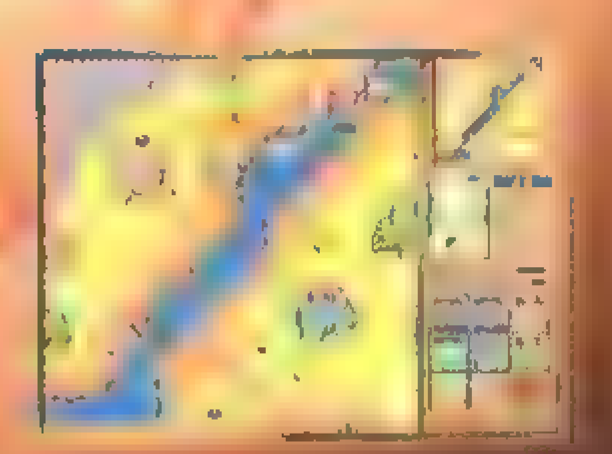

遊戲











2月中旬即將熱烈上市!敬請拭目以待...



深入心靈的滿足．原始野性的釋放







含苞待放，超純情派的魔法宴會，無與倫比的衝擊挑戰，新時代愛情物語即將上演・・・

魔法色女孩

MAGICAL TWILIGHT




Eberouge
戀愛物語
遙遠的宇宙中，存在著一個稱為「瓦爾大
地」的世界這片大地曾在多年以前遭受一
次危機，而藉著一位女神的努力拯救了這
片大地。但是，考古學者札克斯再次
感到了不祥的預兆，於是他創設了學園
，希望藉此培育出將來所需具有
創造魔法能力的繼承人……。
因此，札克斯就在廣大的莊園中設立了
學園，希望培育出具有創造魔法能力的
青年來拯救瓦爾大地將要面臨的危
機。但是，到設立了六所學園後，依然無
法培育出具有創造魔法能力的孩子。這時候
你被挑選進入這所學園……
華義國際
HWAE INTERNATIONAL
北區：北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)5812699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL (04)338-0287 FAX:(04)338 0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351



蟬連日本LOGIN雜誌排行榜數週冠軍

軟體世界與電腦遊戲世界雜誌原譯名「魔法學園」

少女夢工廠時是不是覺得少了劇情的張力

生系列時是不是感嘆獨缺人物的成長

時滿足你對好遊戲的所有期待

風格融入真情真性的夢幻情節

新領域，立下了經典的新標準

美少女夢工廠的養成經典

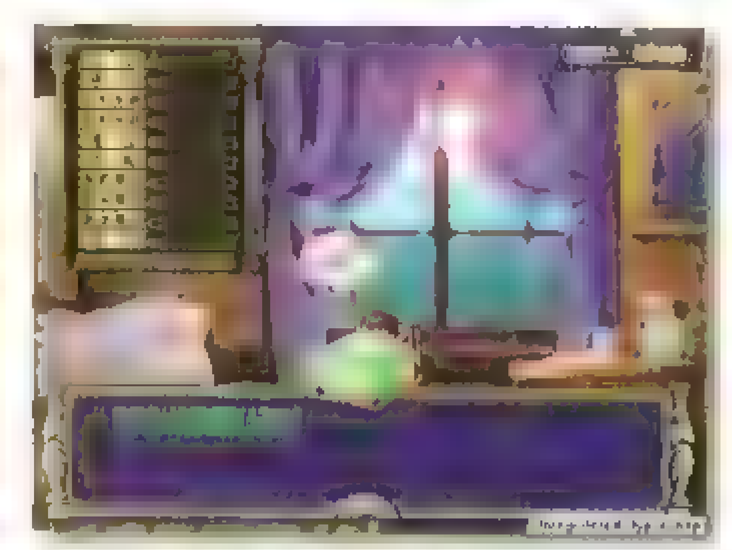
超越同級生系列的冒險鉅作

成功結合養成與戀愛的年度大作

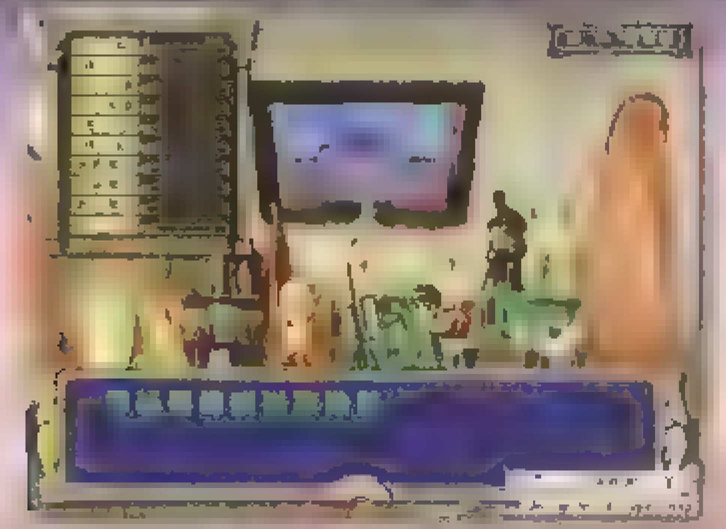
- 依據玩者性格決定故事發展，多線、多結局。
- 角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- 計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物...等數十種活動，更添學園風采。
- 遊戲大師北爪宏幸加上豪華配音團的日本原音演出。
- 情與愛情的互動、交際，人物表情生動鮮明。
- 超過三百張引人入勝的場景，高山、大海、古堡、校園...全部為 640*480 256 色畫面，圖檔超過 200 MB。



多變的課程安排

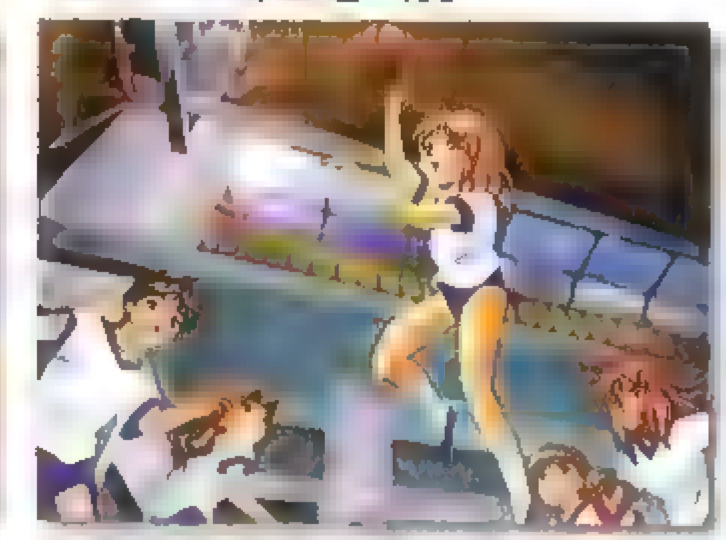


偶而也可偷懶睡大覺





初開喜上眉梢



社團活動輕鬆又可交朋友

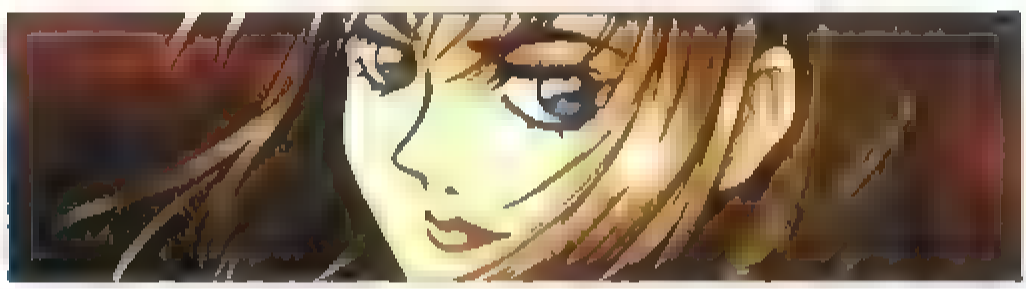

史上最悍的女子高校生
一夕之間，學園變成了戰場……
四大社團間的戰爭一觸即發，
每個學生都無可避免地捲入
身為天文社分部長的真
和平
謀風暴
十數種特技修行
驚險刺激的戰鬥遊戲
活潑美麗的女子軍團
Q女
~天使學園~


超速
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL

降落·光芒依舊！

POWER DoLLS2 DASH加強版
以新關卡，新任務，再上沙場！

POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service
DASH

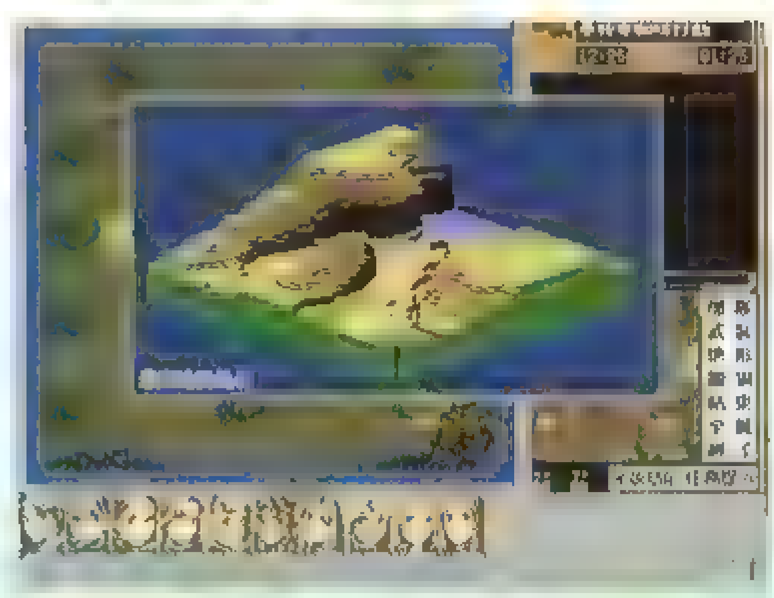



■DASH的故事是發生在2代中大魯恩橋偷襲偵察的「傑卡」任務以及在布拉吉爾溪谷阻止敵軍大規模侵略的「曼特寧咖啡」這兩個任務之間的一段精彩故事。



- IBMPC-386以上
- VGA顯示卡
- 10MB硬碟空間
- 4MB記憶體(RAM)
- CD ROM光碟機
- 聲霸卡100%相容之音效卡

•同時佔據98與PC的戰略經典•

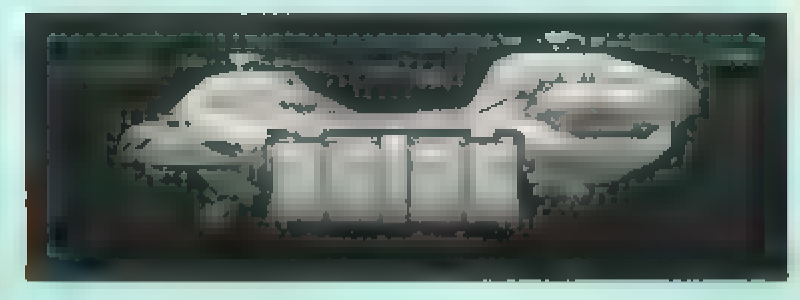
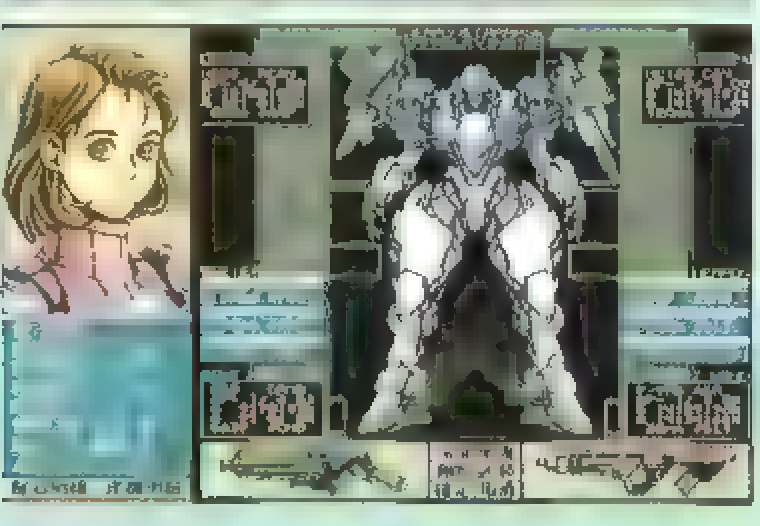


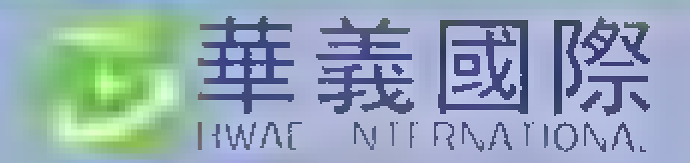
"ATTENTION!"

- 特殊的新任務，特殊的新武器
- 武裝配備操作更簡化，省去許多麻煩
- 故事劇情多線化，不論戰勝或戰敗都有不同的劇情
- 可以傳送 POWER DOLL2 的遊戲存檔資料
- 不需 POWER DOLL2 主程，DASH 版爲一獨立遊戲

全新 GX16 戰車，加全能型地雷；PCH50運輸直昇機以及各式的重型機甲






黒の断章
神秘的兇案，謎樣的情節
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL



您看過傳說中的殭屍嗎?
何一夜之間變成荒城嗎?
請勿錯過
台灣區總代理
華義國際 發行部:台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2639
香港代理
CompuMark Software(H.K.)LTD.


UNALIS
耗時三年
媲美PS的聲光效果
終於震撼登場
掌握生命的光球，
解救冰封的女神，
釋放大地，在此一舉
松崗年度代表力作
創世彈珠台
★第一個以角色扮演劇情融入的
彈珠台遊戲
★氣勢磅礡的配樂，無比衝擊的
視覺效果感動你的心靈
★突破傳統的畫面配置，無限延
伸遊戲的舞台，延伸你的視野
LINGO
UNALIS
CD-ROM


UNALIS
天晴伝
一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，再加上一群日本江戶時期的奇人異士，他們必須阻止讓「龍寶」被惡人運用，否則最兇猛的邪龍，將吞噬大地…
帶著昔日的光榮歷史，古科學
文明下殘存的幻想世界。世上
的芸芸衆生皆是由遠古文明時
期的先人，自活體實驗中所創
造出來的生靈。在這樣的世
界，喪失記憶的少女夏璇與少
然相遇，為了尋回少
女的記憶而展開了旅程
中文光碟版
R2
Windows 95 對應
TGL
UNALIS
CD-ROM
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837



UNALIS
在生命中發出光芒與熱力！
成為校園中最HOT的偶像
YOUNG GUNS™ 大富翁
YOUNG GUNS BY CHENG TE LIN
由原作者林政德強力支援，各種人物的上色及設定，遠超過市面上的平面大富翁遊戲。
第一部有劇情的大富翁遊戲即將上市！
超過40種以上的隨機事件，及數十種特殊用品讓每位參賽者體會超級爆笑的經驗！！
各種隨機出現的特殊狀況，保証令人又愛又恨，在陷害別人的同時小心被別人陷害。
可任意選擇扮演男生或女生，每位角色都經過精密的設定，玩者可以在比賽中讓last平等的夢想成真。
內含了超過60個以上的各式地點包含了各種有趣的學校社團，與娛樂中心，打工中心等，每棟建築都有新鮮事發生
十位參賽人選，屬性完全參照漫畫原著設定
BINGO 寶島少年 全力贊助
頂尖拍檔 企劃製作 747-0227


想像突破飛行極限的快感！
飛行模擬遊戲的新標準－F-22雷霆戰機
雷霆戰機
F22
LIGHTNING II

亡命暗殺令

在未來，人類終於發現無窮無盡的新能源，人們享用它，直到一群異形的兵團來到：：牠們的鐵蹄蹂躪了地球上的每個城市，人們開始躲藏，你是他們最後的唯一機會，穿上特製的戰袍，戴上狙擊槍，慘烈的殺戮即將展開。





★最先進的3D引擎技術，視覺效果前所未見

★在狙殺異形的同時，小心異形們的恐怖報復。

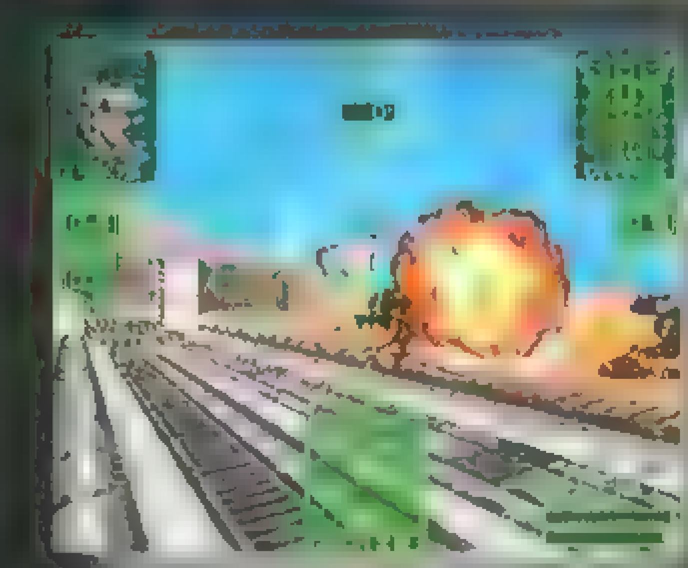
★特殊的"ZOOMVIEW"放大技術，讓你可以輕易的看見一里外異形臉上的表情，然後幹掉牠。

★逼真，廣大的科幻世界，任你自由的探索與冒險。


瘋狂爆笑RPG
Art 9 Entertainment Inc.
AN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.
(C)1995 Compile Corporation.

征服全球轟動出擊



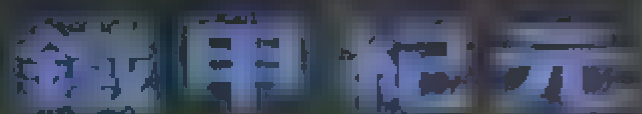


中文版搶鮮推出!!

遊戲特色

- 包含平原、沙漠、山谷、雪地、空中都市…等數種場景
- 3D空間的戰鬥環境，四面八方襲擊而來的敵人讓你無法喘息
- 多變的任務種類：偵查、攻擊、防禦、搜尋…等，殺戮並非是唯一的生存方式
- 可更換不同的機械人及任意裝配武器系統
- 數十種兵器，包括機槍、火箭彈、雷射槍、精神力武器…等
- 不同能力的僚機與你一同出擊
- 劇情引導式的任務進展，戰爭不再是漫無目的
- 精緻的3D動畫，帶給你超絕的視覺享受
- 支援網路對戰功能，讓你面對更真實的強勁對手





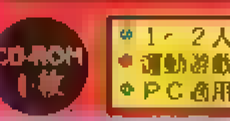






SEGA PC







'96 職棒大聯盟





Here comes the blood-boiling competition of the Major League!

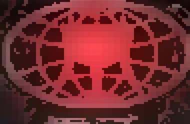
Experience the excitement and the drive of the one and only league: Major League Baseball!

Includes complete data for all 672 Major League players

Listen to the voice of an American commentator live!

OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
Windows95	Pentium90MHz	16M以上	25M以上	640×480 256 上	2倍速以上

中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263，662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net

12月中旬全新上市


SEGA PC
SEGA
SPECIAL POLICE
VIRTUA COP™
終極戰警
POLICE DEPARTME
POLICE
POLICE
detective in the Virtua City
Police Department
uncovered an illegal gun
running operation that was
taking place in the middle of
the city. He managed to
trace the runners back to
mysterious and powerful
crime syndicate, and had
mountain of evidence to
back his claims... until he
was discovered and
eliminated. Some of his
evidence made it back to
headquarters, a special task
force was formed, and you
were called for the job.
Here's what it all comes
down to: you're a cop, one
of the city's finest, stalking
the gunrunners in the most
for the bystanders hitting
one is just as bad as
shooting yourself. And bear
in mind that the bad guys
lightning reflexes and
nerves of steel to fulfill your
duty. Are you up to the
task?
Windows'95專用
CD-ROM 1枚
1～2人用
3D射擊遊戲
LICENSED BY SKC, Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1996
OS CPU RAM
Windows95 Pentium90MHz 8M以上 20M以上
中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263、662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
12月中旬強打上市

淫獸教師


ARTDINK
人生有夢，築夢踏實
擁有HR2，也讓你同時擁有夢想
有16台機器人可供你選擇，及自行設定其執行指令
可自由選擇建造材料，和建物架構(最高可達600m)
3D略圖畫面，豐富的背景音樂
HR2
中文版
代理發行•生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL (02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX 2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw



中文版

獵殺潛航
SILENT HUNTER

讓您久等了！

全世界第一套完全中文化潛艇遊戲……

即將上市了！

產品特色

- 利用最新的數位化技術重現第二次世界大戰潛艇史。
- 全中文化儀表板及操作顯示幕，讓您更得心應手。
- 二次世界大戰實戰經驗潛艇指揮官親自參與製作，更增添遊戲真實性，有如親歷實場般的感受。
- 第三波與MINDSCAPE首次合作第一套全中文化潛艇遊戲。

第3波文化事業股份有限公司

TEL:(07)2254006 FAX:2254093

BBS:(北區)(02)7188264　(南區)(07)2254983

SSI









MINDSCAPE
2
megarace
2
產品特色
代理發行 生產製造
第三波文化事業股份有限公司

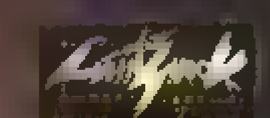
即將上市
敬請拭目以待





Virgin 1996 年最新格鬥快打遊戲

您將面對魔宮中的十位大內高手的挑戰！
您將如何去面對呢？
您的命運將是擊敗死神贏得最後的勝利因而重見天日
或是永遠被打入地獄中過著生不如死的生活，
這命運就掌握在您自己手中了。





Virgin Interactive Entertainment, Inc.
第三波為Virgin Interactive 在臺獨家代理商



● 本廣告所提及之產品名稱及商標皆歸屬該公司所有

代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
BBS:(北區)(02)7189204 (南區)(07)2254993


CAESAR II

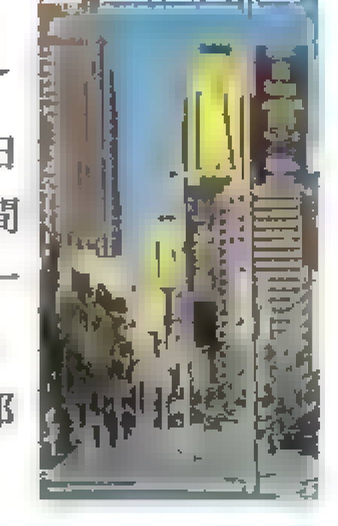


／LYC



E3 日本 TOKYO 96'展覽臨報

在遊戲業界中號稱是最大的 E3 展，如今也在日本東京展出了！此次的 E3/TOKYO 96'之展出日期爲 11 月 1 日至 11 月 4 日，時間爲早上 10:00 到下午 5:00 （最後一日爲下午 4:30 ）。此次的參展共有 80 家廠商，所展出的產品有不少都是次世代主機 PS （ PLAY STATION ）及 SS （ SEGA SATURN ）上的新作。以下將爲各位讀者介紹有關這些遊戲的部份：





BANDAI

『機動戰士鋼彈』系列，想必有不少讀者一定很熟悉吧！ BANDAI 在會展中推出以機動戰士爲主角的三款遊戲：『 SD ガンダム G-WORLD 』（暫稱）是在任天堂及超任上都頗受好評的動作戰略遊戲『 SD 鋼彈』之最新作品，『新 SD 戰國傳－機動武者大戰』是漫畫『 SD 戰國傳』爲主體的戰略 RPG ，『 GUNDAM THE BATTLE MASTER 』則是實際比例之格鬥遊戲，共收錄了十種極有名的 MS 爲對戰角色。除此之外， BANDAI還有不少新作，像『ゲゲゲの鬼太郎』是由著名鬼怪漫畫改編的 3D 冒險遊戲，『 AUBIRD-FORCE 』是以 3D 模組所製作，以宇宙大戰爲背景的戰略遊戲；『地獄先生ぬ～べ～』是由目前寶島少年漫畫週刊所連載的當紅漫畫改編的養成遊戲，『 BASEBALL NAVIGATOR 』是棒球選手養成的模擬遊戲，而『 QUEENS ROAD 』是含有養育成份的戰略遊戲。一口氣推出這麼多遊戲，想必 PS 的玩家一定興奮莫名吧！

ASK

該公司推出了兩款以美少女及真人配音爲號召的 PS 作品，分別是『 Voice Fantasia 』及『 Voice Paradice 』。由廣告上看來， ASK 的美工功力真是無話可說的哦！





DAIKI

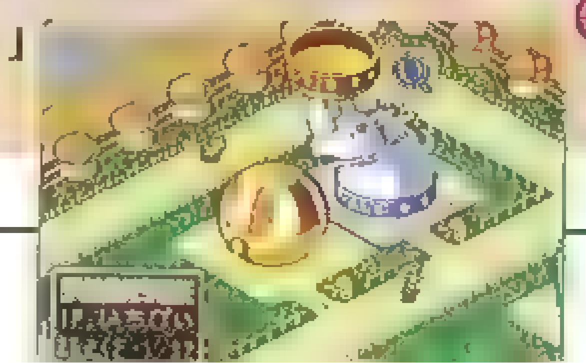
或許有某些階層的玩家頗熱愛麻將遊戲吧！ DAIKI 所推出的『雀帝バトルコスプレイヤー』是以麻將來戰鬥的麻將對戰遊戲。此款預定在 SS 上推出，因此大量的動畫及語音自然是免不了的。

ATLUS

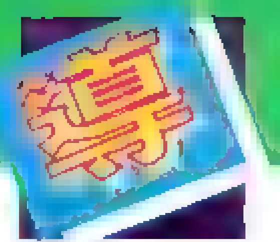
以『女神轉生』系列聞名的 ATLUS ，也有一些新作。在 PS 上的『 HEAVEN'S GATE 』是類似『 VR 快打』的 3D 格鬥遊戲，『 FANEOZ 』是以世界末日爲背景的 3D 射擊遊戲；以吸血鬼爲主角的『いまざきのバンパイア』是款綜合了冒險及養成模擬的戀愛遊戲，而 SS 上所推出的プリクラ大作戰及戰國ブレード，則都是可兩人共玩的動作遊戲。

EA

過江猛龍 EA 在會場也有展出，不過都是 PS 上的作品，只有電腦的玩家們恐怕要失望了。『 DIE HARD-TRILOGY 』是包含了 3D 動作、第一人稱 3D 射擊及賽車等三種遊戲模式的動作遊戲，而『 theme PARK 』則是國內玩家頗熟悉的『模擬天堂』。









ASCII

頗具知名度的ASCII在本次展覽推出了數個 PS 新遊戲的預告：『 3D SHOOTING TCOOL 』是一款充份活用了 PS 特性的 3D 射擊遊戲，除了原先擁有的角色模組外，還可以讓玩家自由設計新的角色、場景及關卡，使得遊戲的變化性趨近無限大；『トゥルー・ラブ ストーリー』是一款類似『純愛手札』的戀愛模擬遊戲，『 Extra Bright 』則是 3D 射擊遊戲。除此之外，還有 PS 專用的單手搖桿，專門讓某些懶得用雙手玩 RPG 及 SLG的玩家來使用。



GLAMS

以美樹本晴彥及松本零士兩位漫畫大師所跨刀的『 QUADADIS 』是一款戰略遊戲，遊戲中的戰鬥畫面將以動畫來表現出其真實感。『ありすー ALICE in Cyberland 』則是以美少女為主角的策略遊戲，由水無月ありす、鳳 麗奈及八神樹莉所組成的美少女戰隊，將要對抗由電腦網路所進化的電腦空間內的各種入侵者。其中戰鬥採用 RPG 畫面型式的動作戰鬥，在必殺技使出時格外具有魄力 。



INPRORE

該公司一口氣推出了五套作品，其中『 OBSIDIAN 』是一款以 3D 模組所製作的冒險遊戲，『ルパン三世』、『ゴルゴ 13 』及『サーキットの狼』都是較早期的著名漫畫之收錄集，而『 Dear Dog 』則是『電腦犬』的養成遊戲。



LUCAS ARTS

赫赫有名的 LUCAS ARTS 在會場中推出四套 PS 上的產品。『 STAR WARS-REBEL ASSAULT Ⅱ 』及『 DARK FORCE 』都是電腦遊戲上的名作，都是以著名科幻電影『星際大戰』為背景的動作遊戲；『 BALL BLAZER 』是立體射擊遊戲，可供兩人連線對戰。『 HERC'S ADVENTURES 』是頗具美式卡通畫風的動作遊戲，可選擇三個古代神話中的英雄來當主角。



MICRONET

終於有個電腦上的產品了－雖然不是遊戲。MICRONET 在 WINDOWS 上推出了一套製作 3D 圖形模組的軟體『 3D アトリエ ゲームマイスター』，應用了最新的 3D 理論『 VERTEX RELATION 』，可以簡單地製作出人體的臉部。另外該公司也推出在PS 上的射擊遊戲『雲海の擊墜王』，以及 3D 模組製作的麻將遊戲『バーチャル マージャン』。

NCS

以『夢幻模擬戰』系列聞名的 NCS ，這次推出了曾在遊樂器上頗受好評的動作遊戲『重裝機兵』之續作『 ASSAULT SUIT LEYNOS 2- 重裝機兵レイノス 2 』。不僅角色及景物採用了 3D 模組，武器也增加至 20 種以上，而且在攻擊時依其射程還有放大縮小的效果哦！

NEXUS

或許是受了『純愛手札』的影響吧！ NEXUS 在 PS 上也推出了一款以交換日記為主題的戀愛模擬遊戲『 ℳ 』。遊戲時間設定在 1996 年 10 月 1 日至 12 月 24 日，交換日記的對象則有武藏野香、羽田みゆき及神谷高美三位女學生；由交換日記的過程中，你可以瞭解她們的生活經歷及內心世界，而展開更進一步的交往。



POINEER LDC

以著名卡通『天地無用』其中的角色爲主角『魔法少女』，如今也成爲另一系列的動畫，不僅將在電視上放映，也被 POINEER LDC 收錄成『魔法少女プリティサミー』之作品集推出。如果各位讀者曾看過本雜誌之前有關於『天地無用』報導的話，就應該會有些印象吧！



QUEST

以『皇家騎士團』成名的 QUEST ，如今將該作品移植到 PS 上，雖然在畫面上看不出來有多大變化，但是增加了一些新功能，如遊戲中可以儲存、戰鬥中可切換視角、可連續指定部隊的移動目標等，都使得這款名作更具吸引力。



RAY

如果是常接觸日本遊戲的玩家，想必對前陣子的『 ANKH 金字塔之謎』會有些印象吧！如今 RAY 再度推出了『 ANKH2 ツタンカーメンの謎』，仍以日本著名考古學者吉村作治爲企劃原作，繼續帶領玩家探討古文明之謎。



REX

除了以偶像團體有關之連續殺人事件爲題的冒險遊戲『 PERFECT BLUE 』之外， REX 也在 PS 上推出一款以未來賽跑爲主的『 RUNNING HIGH 』，六名不同的角色在時速兩百公里之下競跑，充份滿足了人類對速度的追求感。



RIVERHILLSOFT

PS 上將有不少與戀愛有關的遊戲即將陸續推出，而 RIVERHILLSOFT 所預定的『 REFRAIN LOVE 』也是其中一款。基本上這是一款與四男三女之間的戀愛有關的戀愛模擬遊戲，主角與各角色相互之間的關係，使得本遊戲具有更強烈的互動性，而畫面的表現也具有相當高的水準。



SANTOS

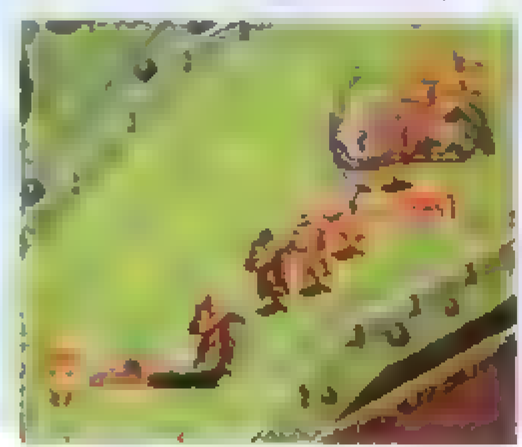
射擊遊戲一向是遊樂器上的主流之一，而 SANTOS 推出的『 AIRGRAVE 』正是其中一款較出色的名作；不僅在視覺效果上有相當好的表現，而四位角色所駕駛的機種也各有特色，並且還有眞人配音哦！

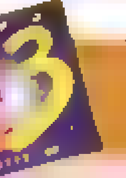




SAURUS

日本人對賽馬一向有相當的喜好，所以 SAURUS 也將其名作『 STAKES WINNER － GI 完全制霸之道』移植到 PS 上。該作品除了以培養賽馬爲主外，對賽馬時的氣氛也有相當不錯的表現。





SONY

身爲 PS 的製造廠商，所推出的遊戲數量自然是相當的多囉！『九龍風水傳』、『妖精戰士２』、『狂野歷險』及『美少女夢工場３』都是國內玩家所熟悉的名作，而『クラッシュ バンディクー』是動作遊戲，『るろうに劍心－明治劍客浪漫譚－維新激鬥篇』是連載漫畫『神劍闖江湖』所改編的格鬥遊戲；『ベルデセンバ戰記～翼の勳章～』是射擊氣息濃厚的飛行冒險遊戲，『 FORMULA 1 』、『 DESTRUCTION DERBY 2 』都是賽車遊戲，而『 WIPEOUT XL 』也是類似賽車之類的高速賽艇遊戲。另外還有一款『ラグナキュール』則是具有 MBS 功能的 RPG ，所謂的 MBS 是指玩家可以將自己培養的隊伍儲存在記憶卡上，可以與其他玩家的部隊來對戰，理論上其成長幅度可達無限大！

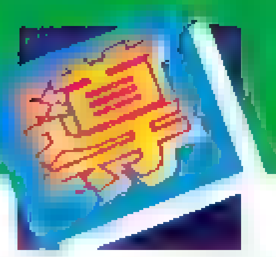


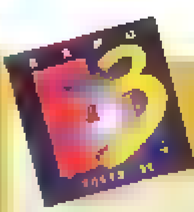
SUCCESS

『７人の達人』是一款在 WIN 系列上執行的棋盤遊戲集錦，其將流行在世界各地的棋盤類遊戲予以收集，包含了日本將棋、圍棋、西洋棋、五子棋、麻將…等等各類型的七種棋類（麻將？）遊戲







SYSTEMSOFT

以『大戰略』系列在遊戲界中佔有一席之地的SYSTEMSOFT，除了推出『大戰略V』及『大戰略 FOR WINDOWS』兩款系列作品外，還另外推出了兩款遊戲，分別是釣魚模擬遊戲『釣道－海釣篇』及高爾夫球遊戲『 GREG NORMAL GOLF』



SOFT OFFICE

為了找尋下落不明的父親，主角將要開始旅闖大海之旅。『大冒険－遙かなる海』是一款結合了角色扮演及策略的遊戲，遊戲中大量使用 3D 模組圖形，而斜向的地圖畫面使遊戲頗具立體感。『幻之魚』則是在充滿妖精神話傳說的幻想土地下進行釣魚模擬遊戲，具獨特的遊戲氣氛。



TAKARA

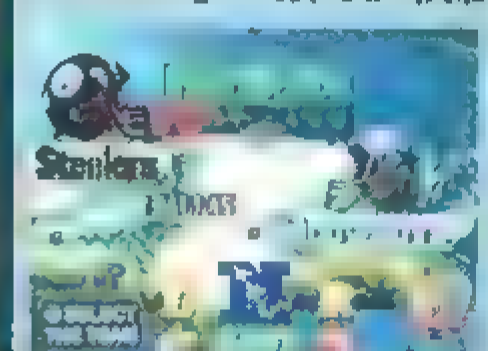
相信 PS 上的『鬥神傳』一定有不少玩者為之著迷吧？如今 TAKARA 預定推出的『鬥神傳 3』不僅讓角色增加至 30 人以上，還加入了『鬥神連技』以及密閉戰場的設計，而有些動作的表現還可望達到每秒 60 張圖形的順暢表現哦！『 CHORO Q2 』是款造型可愛的賽車遊戲，『 DX 日本特急旅行ゲーム』及『 DX 億萬長者ゲーム』都是類似『大富翁』及『桃太郎電鐵』的棋盤遊戲；『聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～』是以漫畫之背景所延伸的 RPG ，『 DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎』則是以潛水艇為主角的模擬遊戲，『シュレディンガーの貓』為一款冒險遊戲。

TECHNOSOFT

全程以 3D 模組為主的『 Neorude 』是一款類似『太空戰士 7 』的 RPG ，最大的特色在於戰鬥時可以像格鬥遊戲般地操縱角色攻擊，而且能變換視角，而戰鬥的每項動作都會累積經驗值。

TECMO

曾出版過『刻命館』的 TECMO，此時在 PS 上推出了一款美式足球遊戲『 TECMO SUPER BOWL』，以 3D 模組製作出來的角色，在遊戲進行時具有相當逼真的表現，而且還可以自由改變球員的名字、背號及能力值，讓自己喜歡的球員在球場上大大活躍。



TECNO

在一堆 PS 遊戲的攻勢之下， SS 有什麼足以抗衡的新作呢？ TECNO 所推出的『鋼鐵靈域』是一款以機器人為主角的 3D 格鬥遊戲，若使用連線的話還可以和其他玩家對戰；！『 THUNDER FORCE 』是曾在大型電玩上顯赫一時的名作，如今也將推出黃金一、二版，可見其魅力所在。『 BLASTWIND 』及『 HYPERDUEL 』則是兩款射擊作品，具有相當不錯的效果。



TOMY

相信有不少讀者喜歡看摔角吧！ TOMY 在 PS 上推出的『鬥魂烈傳 2 』便是此類型的格鬥遊戲；遊戲中共有330種以上的必殺技出現，在加上以 3D 模組製作的遊戲角色，使玩家能體會摔角的魄力哦！

TONKINHOUSE

『黄昏のオード』是一款以吟遊詩人為主角的 RPG ，所以歌曲在遊戲中自然佔有極大的份量；『 V Tennis 2 』是款網球運動遊戲，以 3D 模組製作的人物在遊戲中表現著相當出色；『 Cat the Ripper 』為殺人案推理之冒險遊戲，主要是找出一名戴著貓面具作案的殺人鬼。



TOSHIBA EMI

與『大戰略』具有相同知名度的戰略遊戲『MASTER OF MONSTER』，如今要移植到 SS 上了。遊戲不僅改爲斜向 45 度的畫面，戰鬥畫面及魔法施展也使用了更大魄力的表現，而且部隊除了進化外，還增加了合體的功能，使得遊戲更具變化性。



TAITO

動作射擊界的大老 TAITO 在 PS 上也有一些名作，像由大型電玩移植的『PSYCHIC FORCE』便是格鬥遊戲界中的大作，人物可以在三度空間中自由移動是其最大特色；而另一款『FIGHTER-S'IMPACT』則是類似『VR 快打』的格鬥遊戲，也具有相當不錯的視覺效果。

YANOMAN

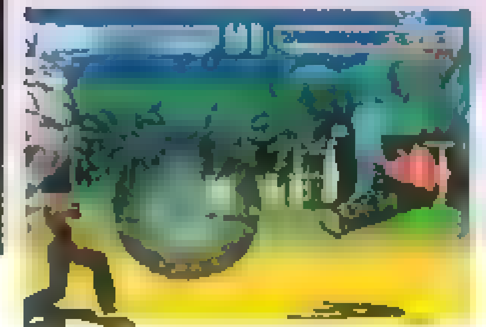
『王者之師』是以動畫式戰鬥畫面著名的戰略遊戲，而其續作『王者之師 2』也將要在 PS 上與玩家們見面了；以五人爲主的特殊部隊『WHITE SURGE』，將是本遊戲的主角。『CUBE BATTLER』則是類似『俄羅斯方塊』的益智遊戲，玩者將會穿著特殊戰鬥裝進行全國性的方塊大賽。



小學館

高橋留美子的『亂馬 1/2』是漫畫迷們相當熟悉的作品吧！曾出過不少格鬥遊戲的『亂馬 1/2』，如今要進入 PS 的遊戲界中了；以 3D 模組製作的亂馬，更具立體感及眞實感哩！





YUTAKA

鐵路殺人推理小說一向是日本人所喜好的類型之一，而 YUTAKA 推出的『Proof Club』便是電腦版的鐵路殺人案推理冒險遊戲。該公司還特地以日幣 50 萬圓爲噱頭，宣稱只要正確抓出犯人，就可以參加抽獎以獲得破案獎金哦！

日本一

麻將遊戲一向受歡迎，而『創龍』正是當中頗受注意的一款作品；卡通圖形配合寫實派的用色，相當引人注目。而另一款『ジグソー アイランド』則是少見的拼圖遊戲，有 150 張不同的圖畫可供玩家細細品味，還具有兩人對戰的功能哦！

德間書店

在日本極具知名度的德間書店，在 SS 上推出了在國內有不少玩家熟悉的『銀河英雄傳說』之戰略遊戲。在遊樂器上的聲光表現，可是電腦上所無法比擬的哦！另外德間書店也預定推出一系列的宮崎駿動畫作品之光碟收錄版，喜愛宮崎駿作品的人可有福了。

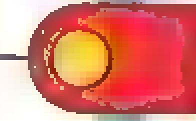


講談社

講談社將其一些知名漫畫作品，如『第一神拳』、『金田一少年事件簿』、『修羅之門』、『戀愛白書』等，都將改編成 PS 上的遊戲，所以熱愛這些作品的玩家可以拭目以待。另外講談社也推出以光碟爲媒體的『魚大全』及『サラブレッド名鑑』兩套參考電子書，頗具實用價值。



此次 E3/TOKYO 96' 展覽雖然沒有多少電腦上的遊戲展出，但是我們從遊樂器上的作品中看出，未來遊戲將走向 3D 圖形及眞人配音等著重聲光效果的表現，而明年還會有多少令人驚嘆的名作呢？就讓我們一同來期待吧！



新 GAME GAME 熱報

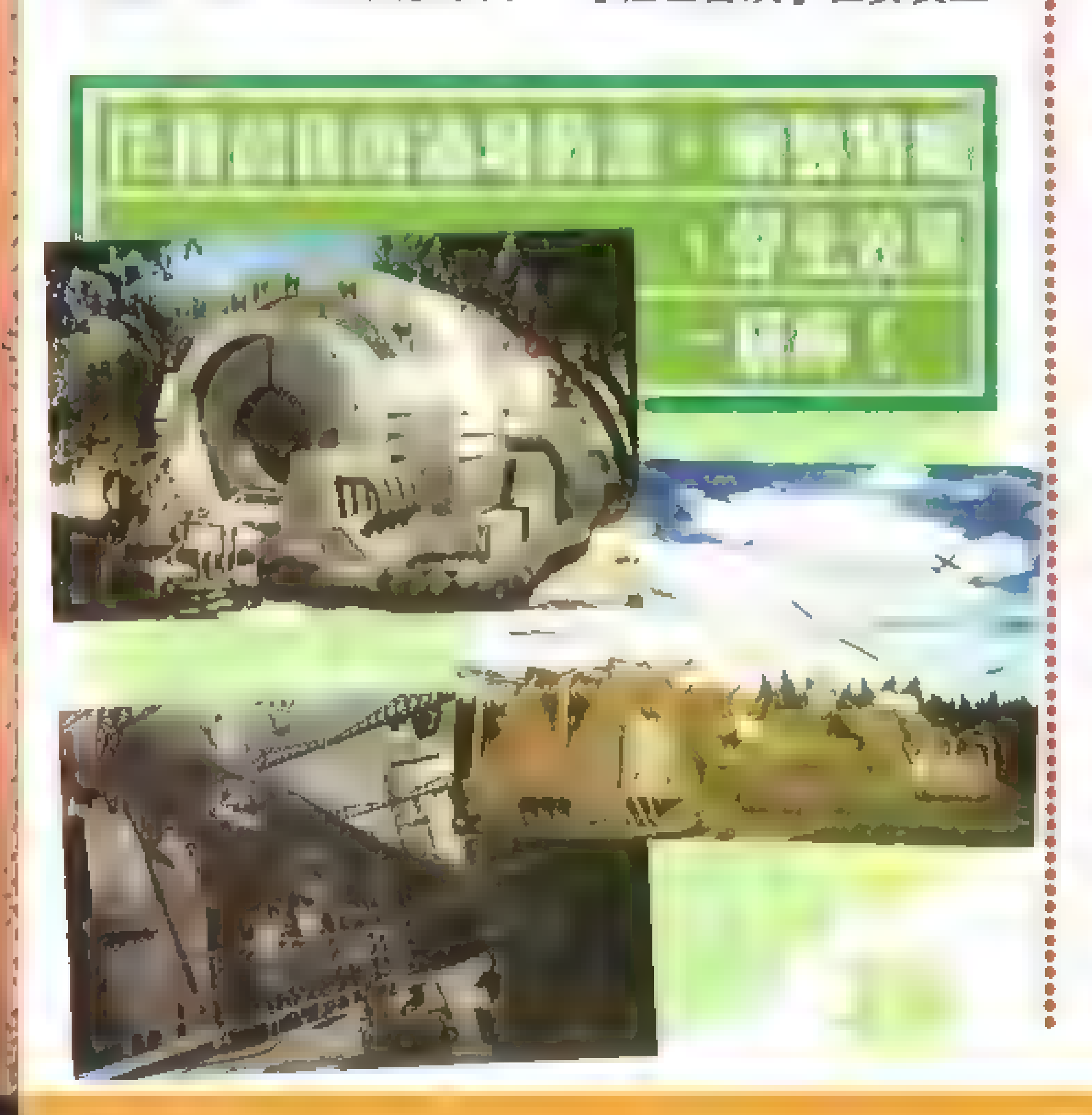
終極動員令之紅色警戒



記得在終極動員令剛出版的時候，就已經有小道消息傳出，說是總共會有三套資料片會在主程式出版後陸續推出，果然沒多久就出版了殺戮戰場以饗玩家，讓一群終極動員令的狂熱者能夠持續它的熱度，也使得終極動員令的生命可以延續。

但是如果有玩過殺戮戰場的玩家可能會有一種感覺，那就是殺戮戰場算是一個道道地地的資料片，純粹只是加入了一些新的地圖場景，加強了某部分的 AI ，至於在終極動員令的結尾動畫中所預告的新兵種以及新的場景則完全沒有交代，令不少玩家再享受之餘難免有一點失望。 Westwood 又在不久之後打出最新的資料片〝Red Alert〞【紅色警戒】即將上市，可是一直到十一月底都還沒有看到遊戲上架，原本代理公司見情勢不對，已經放出十二月一日的消息了，後來經過一番波折終於在十一月二十八日晚上八點出現在光華商場，頓時之間人馬雜踏、呼聲鎮天，說眞的筆者第一次見到買遊戲要用排隊的，可見玩家們有多麼期盼這套遊戲了。

打開遊戲的包裝，竟然發現裡面有兩本手册，原以爲是遊戲的內容大幅擴大竟然需要兩本說明書，仔細一看才發現，原來其中一本是中文手册，眞是令人意外，沒想到台灣的代理公司竟然服務這麼周到。接下來就是安裝了，【紅色警戒】在安裝上提供了 DOS 跟 Windows95 兩種版本供玩家選擇，在 DOS 下的硬體需求比較低，適合 Pentium 以下的玩家，而 Windows95 則需要較高階的硬體配備。兩者的差別在於 DOS 版是以 VGA 模式顯示，而 Windows95 版則是以 SVGA 模式顯示。雖然只是一字之差，但只要看過 Windows95 的精細畫面就很難再接受 DOS 下的顆粒畫面了，因此如果玩家想要享受眞正【紅色警戒】的感覺，最好要有升級的心理準備了。



我想，玩過終極動員令的玩家一定很多，不需要筆者再多做介紹，所以小的只針對【紅色警戒】與終極動員令不同的地方來做介紹。首先【紅色警戒】在兵種上做了相當大的修改，在同盟方面（GDI的前身）拿掉了擲彈兵卻加入了醫護兵、間諜、小偷等三種新的步兵單位，而蘇聯方面（ NOD 的前身）並沒有作修改。車輛方面就有相當大的差異了，最大的變化就是拿掉了蘇聯的摩托車，相信只要玩過的玩家就知道， NOD 的機動摩托車是一種相當可怕的戰術武器，速度快、火力強，經常作爲奇襲作戰的主角。另外蘇聯方面也拿掉裝甲運兵車及隱形坦克，只留下了重型坦克、火箭車以及長毛象。，只加入了一種 MRJ 機動雷達干擾車。聯軍方面的車輛並沒有做太大的修改，車輛的種類及特性都與終極動員令相仿。至於在建築物方面仍然保留了前一代的特性，比較高階的建築物都有其必要的前置建築物，例如要建高科技中心一定要先建

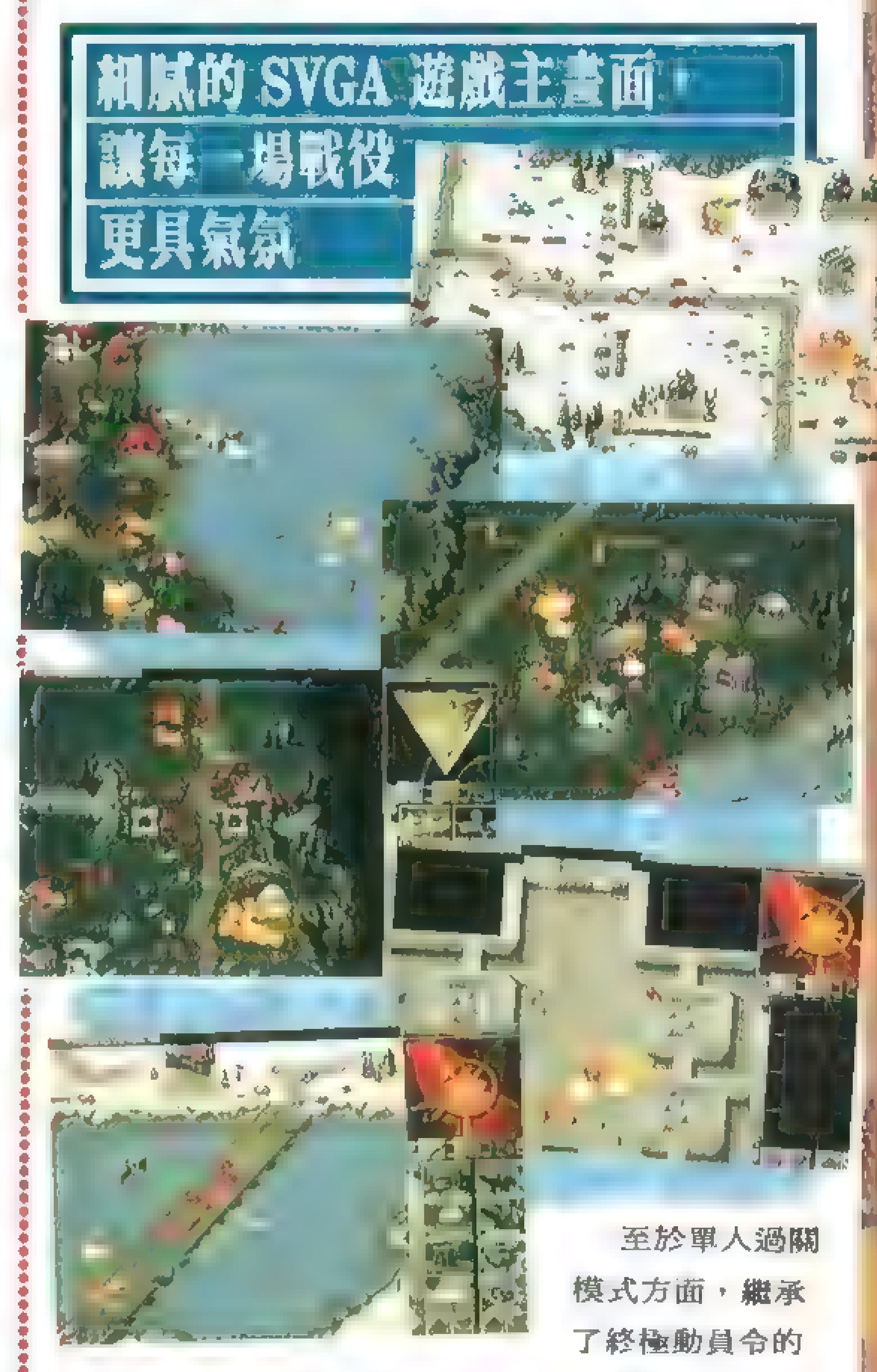
作者/ Windwalker

雷達站。這一次雙方都加入一些特殊的建築物，同盟方面有海軍船塢、機槍碉堡、遮蔽物產生器、時空轉換儀、還有欺敵建築物。在蘇聯方面則有狗屋、潛艇基地、鐵幕以及核彈基地。其中同盟的時空轉換儀可以做瞬間移動，蘇聯的鐵幕可以使部隊暫時無敵都是相當特殊的地方。



這次【紅色警戒】與終極動員令最大的不同點就在於它是真正的三軍總動員，以前終極動員令只有一種輕型直昇機可供選擇，而且實在是不太耐打，這次在【紅色警戒】中不僅多了幾種飛機可供指揮，而且又加入海軍。在蘇聯的海軍之中只有潛水艇和登陸艦，而同盟中就很熱鬧了，有巡洋艦、驅逐艦、砲艇、登陸艇共四種船隻可以指揮，而且各種艦艇之間又有相生相剋的關係，潛水艇專剋巡洋艦、驅逐艦對上潛水艇則有絕對優勢，而巡洋艦的沿岸砲擊也是相當可怕的，整體來說，同盟各國在海軍武力上佔有相當大的優勢。但是在陸軍方面，雖然蘇聯只有重型及長毛象兩種坦克，但因為配備的都是雙管火砲所以火力相當強大，特別是長毛象除了配備有兩門120公釐之外還有外掛飛彈可以對空，可以稱之為活動堡壘。因此蘇聯在陸地上亦佔有絕對的優勢。

經過以上的分析可以看的出來，Westwood 這次在兩個陣營的武力設計上花了相當的心力，而且也吸收了許多網路上對戰的經驗，刻意的避免了之前的快攻策略，使的對戰的時候不會再像以前一樣很快的就結束了。經過筆者幾次對戰下來的經驗，只要互相之間的實力相差不是太大，基本上都要花上半個小時以上，才能分出結果。另外這次的對戰模式已經可以同時八人對戰了，筆者曾經親身經歷過一次八人大會戰，一時之間各家殺的天昏地暗、屍橫遍野，甚麼女藍波、間諜、小偷、無敵、傳送…等各種技倆紛紛出籠，真的相當過癮。



至於單人過關模式方面，繼承了終極動員令的血統，每一關都有一段滿長的過場影片以及結尾影片，這次的影片比起終極動員令來拍的更為生動，其中同盟國的 Tanya 以及蘇聯的女秘書官都相當漂亮（真令人…）。至於每一關的難度也不幸的繼承了終極動員令的血統，每一關都相當困難，有時想破了頭都不一定能過關。

在音樂以及音效的部份，也有相當不錯的表現，音樂是採用 Westwood 自己的 DDA 直接數位化音源技術，即使是在筆者的 SB16 上也有相當不錯的表現，每一首背景音樂也很能配合進行的節奏。

經過筆者這幾天測試下來的結果，雖然不能完全符合筆者的期望，但距離目標也相去不遠了。糟了電話又響了，一定是昨天輸掉的那傢伙又來叫陣了，那就先寫到這裡，待我再去痛宰他一番。

新機甲爭霸戰 II 傭兵啓示錄



奮戰的唯一理由：錢！錢！錢！

傭兵，是在戰爭與經濟下的產物。傭兵沒有僵化的教條式主義，在他們而言，戰鬥的目的純粹是為了錢，在許多人眼中似乎是很骯髒的生活哲學，但是不管在現代、或者遊戲背景－遙遠的三十一世紀，能克服萬難、運用有限資源強大自己的人才是真正的強者。在新機甲爭霸戰：傭兵啓示錄中，您扮演片頭動畫中被＂放鳥＂的炮灰女指揮官的繼任者，率領剩下的一群傭兵，為生存而奮鬥，當然，也要在最後面對那個狠心的對手，一舉為組織揚名。

新機甲爭霸戰 II：傭兵啓示錄是屬於機甲爭霸戰 II、機甲 II：鬼熊計劃的續章，繼描寫 Battle-Tech 世界裡的翡翠鷹、狼氏、鬼熊三個組織後，現今描寫的陣營是一群傭兵，最大理念的不同就是世界不再是黑白分明，而是渾沌的狀態。您必須負擔整個機甲群的經濟狀況。過去在機甲爭霸戰 II、機甲 II：鬼熊計劃裡頭不須顧慮損傷狀況，只要把駕駛員命保住回得到老家，下一次出戰時自動會回到最佳的狀況。在這遊戲裡頭，您不但要處理與黑市交易的軍火（基本上，黑市交易的軍火不見得會比原本各族類擁有的強，不過會有一些稀奇古怪的設備），還要依任務挑選可靠的機甲，如果不滿意還得自行組裝。人員方面，身為傭兵指揮官儘管您喜歡自己出擊，但俗語說得好：雙拳難敵四手，再悍的機甲也有虎落平陽被犬欺的一天，身為傭兵嘛！當然要雇用一些炮灰…呃！不對是同僚，而只要牽涉到其他非玩者人物，您就必須了解他們的能力也有區別。在傭兵啓示錄中，您雇來的同僚有技術等級之分，並且還細分兩種：槍統、駕駛；槍統是有關於使用武器的精準度，還有善於利用能量的程度，至於駕駛則是操控機甲的熟練度，換句話說，您如果雇用技術等級較好的同僚，可能會為您省下一大筆維修費，可使用較廉價的機甲完成艱鉅的任務，還甚至可以節省彈藥的消耗。雖是一舉數得，但是所謂一分錢一分貨，您要雇用越好的機甲駕駛員，他／她每場戰役要求的費用也越高，所以真是兩難啊！這次不但有機甲駕駛員，還有空中支援武力的駕駛員，戰場上的陸空聯合攻擊乃家常便飯，您也可以體驗到濃濃的硝煙味！



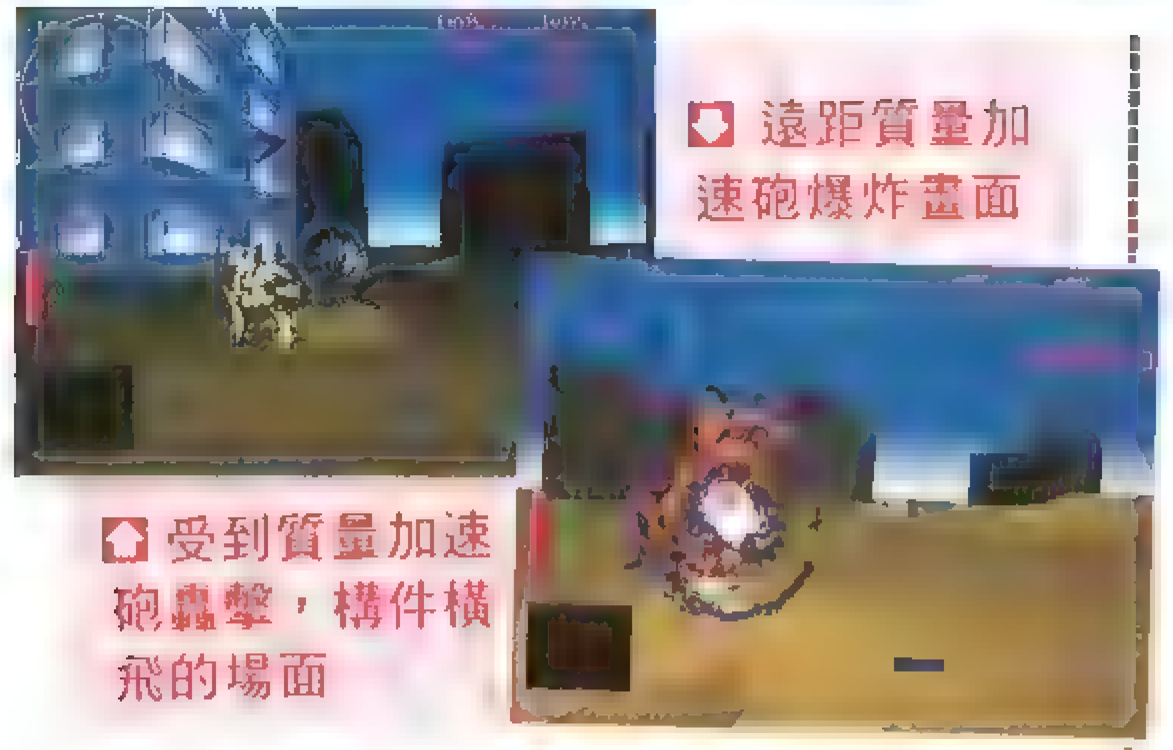
機甲爆炸畫面

組裝畫面

新新創意喔！

遊戲中軍火交易的概念頗為新穎、實際，接續上段所言，牽涉出來的問題還是一樣：越強大的武器共同特性是價昂、笨重、浪費空間、損壞維修率高，還可能沒幾場戰役、沒幾台機甲可以使用，但是基於軍事理由，這個任務用這個最容易過關，您還是得採購這些常常放著不用的東西。為了彌補這個缺陷，遊戲加入了真實性的回饋，那就是當您打爛機器人的一隻腳後，不再像以前機甲 II、機甲 II：鬼熊計劃一樣整個機器人散掉，而且沒有任何戰

作者／謝奎哈



遠距質量加速砲爆炸畫面

受到質量加速砲轟擊，構件橫飛的場面

利品（譬如說：對手的先進遠距離雷射－電漿炮、遠程砲兵系統等等），這一次則是在戰場上可撿到一些不無小補的武器（當然有時候會有新的大管武裝），還有機會ㄠ到對方的新型機甲－甚至有時候任務本身就是去搶對手的機甲。敵方機甲在您強烈砲火轟擊下炸斷一條腿還是可以存活，她如果有噴射器的話還可以利用它跳起來攻擊又再度躺下，獵殺機甲從此不再是沒錢的行業！此外，隨著任務的進行、進入星站登入的公佈欄會隨著前後期而公告發展出新武器或彈藥，也會偶爾提及因爲什麼原因造成某些武器、彈藥、機甲特別價昂的原因－當然腦筋動得快的玩者就會載入進度，買下這些會漲停的武器，然後重新進行到該任務後來大撈一票。一切都是這麼眞實、這麼符合傭兵生活！

多樣化的任務…

除了遊戲武器系統理念有大幅革新以外，任務內容也改變了許多。一改以往連續性任務系統，遊戲本身是採類似戰役形態進行，換句話說，您一旦接了客戶的要求，前往執行任務的星球，您就無法改裝機甲、進行人事調配、無法黑市交易（記得嗎？強力的武器要買到補充彈藥、或者替換武器的本體），必須撐到戰役結束爲止（一場戰役可能最多到達十個），所以您唯一因應之道就是先多多買武器，再來如前所述靠嫻熟的戰技、敵人的裝備撐下去，敵人可是毫不留情的！堅實的戰技、知人善任、再加上老謀深算才可以應付嚴酷的挑戰。

當然，除了內容的眞實度外，還有在圖形界面上的強化。舉凡任何景觀，再也不是過去那種類似塑膠做的單色漸層、加上光影勉強看得出來哪一面的機甲了，拜先進圖形引擎之賜，遊戲裡每個機甲都有漂漂亮亮重頭到尾的迷彩塗裝，外界景觀像山坡、綠地、基地、冰地平台…等等都有符合它襯托角色的紋理，還加上光影技術－您可以在黑夜中射出一顆飛彈，看看它尾巴帶出如天際流星般的光輝，後面還跟著漸形四散的凝結尾；更不用提及混戰中遍地因爲作戰導致的熊熊巨火、硝煙，劃破天際的雷射光，所呈現出末世紀美學的觀點。這些效果在 640 ×480解析度下， Pentium-120 機器等級的設備上完全不需要 3D 圖形加速卡，顯示出先進的技術，也帶給玩者更好的視覺享受。



飛彈絢麗的凝結尾

受到敵方大型雷射轟擊

斷掉一隻腳仍在掙扎的敵人

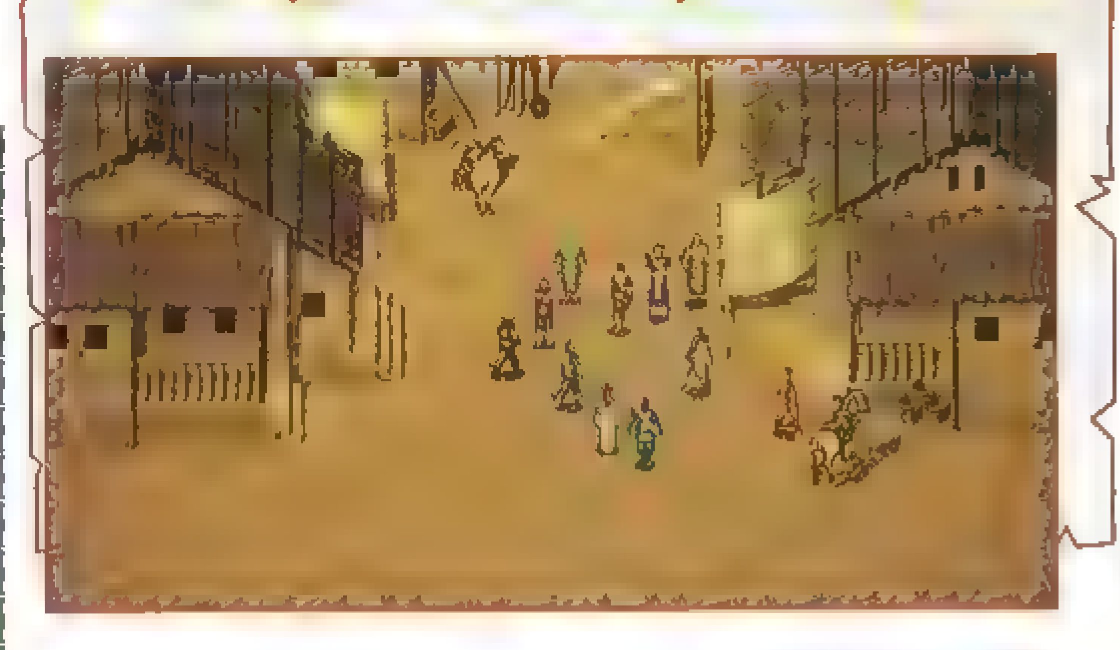
任務簡報畫面



星站畫面

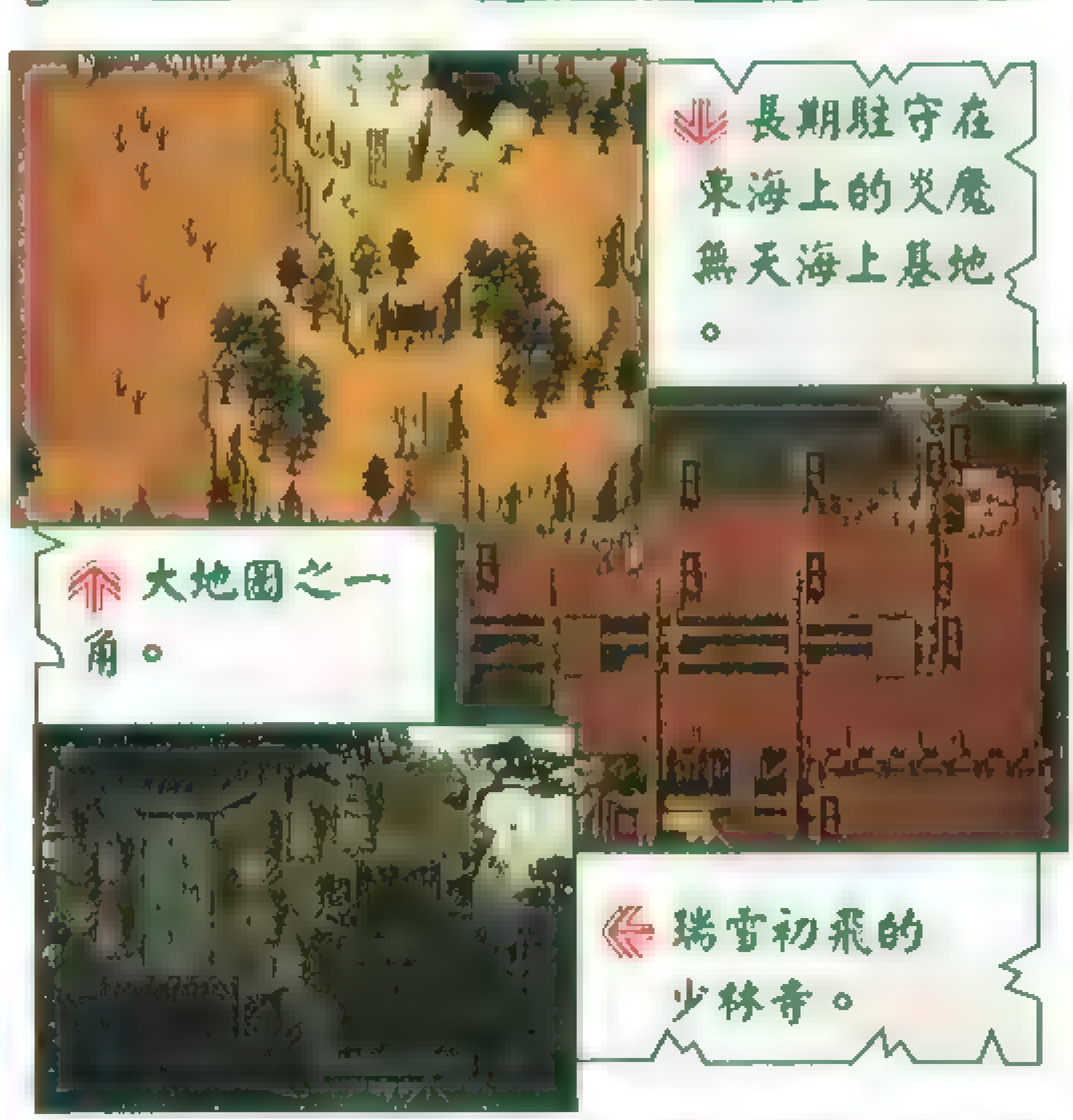
新機甲爭霸戰Ⅱ：傭兵啓示錄亦支援網路，可以讓玩者透過數據機、 IPX 規格網路來連線，建議執行環境在 MS-DOS 模式底下。喜歡機甲的朋友，絕對不要錯過這個機甲系列最眞實的遊戲－新機甲爭霸戰Ⅱ：傭兵啓示錄！

俠客英雄傳3



精訊資訊公司目前最令玩家期待的一個大作，應該是屬於 RPG 的俠客英雄傳３了。該遊戲一直延後發行時間的原因是爲何呢？本篇報導將爲您來一一地將其開發秘辛挖掘出來。以下將介紹玩家迫切想要知道的遊戲架構…

風起雲湧的險惡江湖



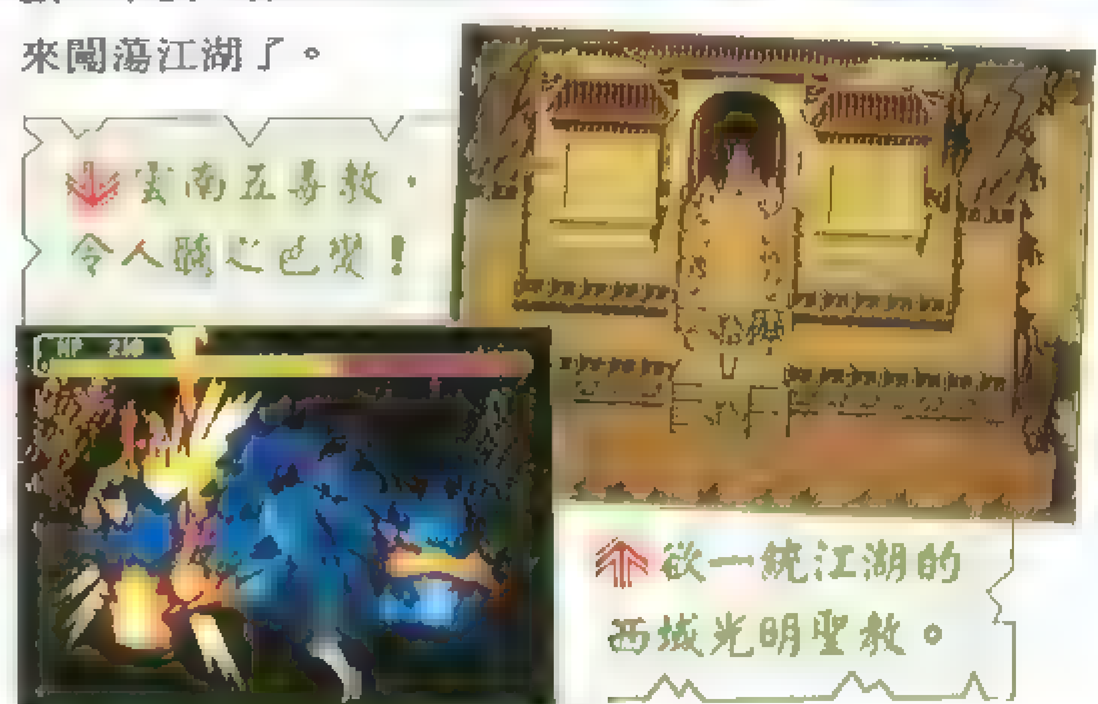
長期駐守在東海上的炎魔無天海上基地。

大地圖之一角。

瑞雪初飛的少林寺。

二十年前，一場武林浩劫被兩名英雄人物－趙蒙、龍霸所終止；但始作俑者－西域魔教自始至今一直不肯放棄反攻中原的機會。而當年的五大門派、少林、武當、峨嵋、崑崙、丐幫在一場大戰下來損員折將、元氣大傷，但除了少林、武當及丐幫外，繼之而起則有善用毒成名，且有與一訣三歎齊名的『五毒滅絕神功』的「五毒教」、和崛起於兩廣，以嶺南劍法掃蕩長江以南的「嶺南派」、並與其抗衡的莫過於江南潮山的「潮山派」、江南第一莊的「清風莊」與海西的「覓月門」。

俠３的主角姓張名叫知秋，年約二十出頭，爲潮山派五弟子，個性優柔寡斷。遊戲設定主角因盜取經書而被逮到後逐出師門，浪跡江湖所發生的一些劇情。故事的架構曲折離奇，牽扯甚廣並非三言兩語就能夠完整闡述的，因此剩下的還請玩家在遊戲上市後，靠各路英雄好漢來拔刀相助，幫幫知秋來闖蕩江湖了。



雲南五毒教，令人聞之色變！

欲一統江湖的西域光明聖教。

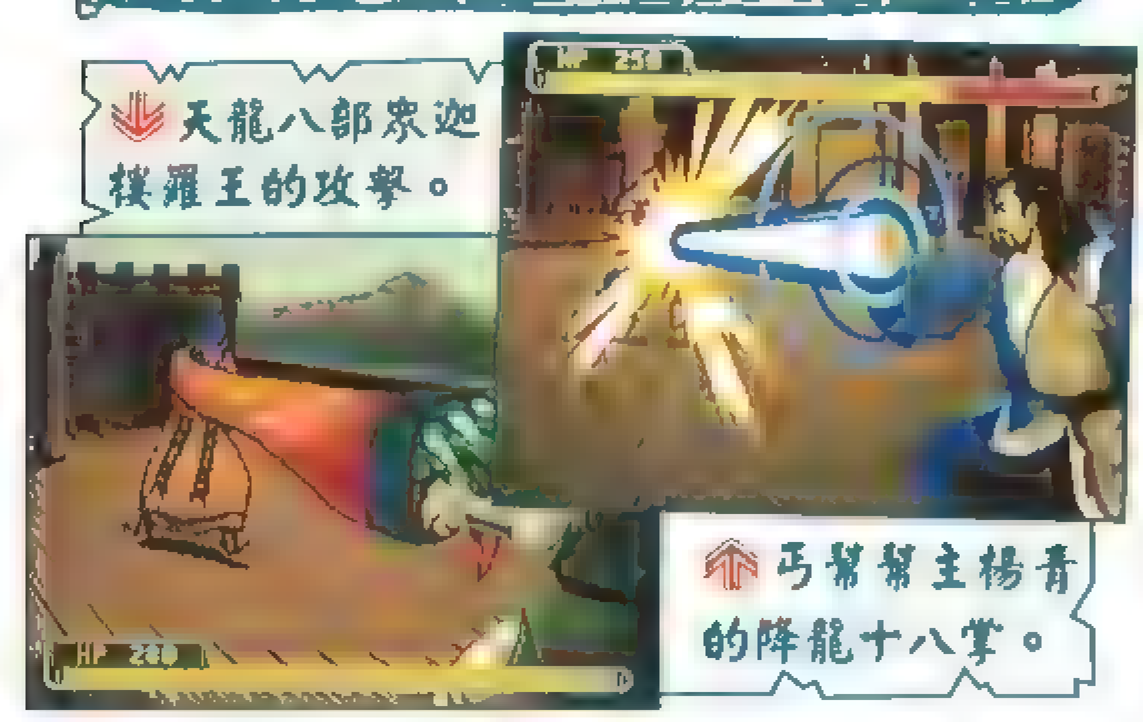
頗具變化的場景及動畫

據初步估計，以目前不增加的部份已經有約四十多處的地方可讓您做遊其中，像是乘船的小鎮、魔教、船上的戰鬥，總之多得讓您眼花撩亂嘍！對了，還有值得一提的是迷洞，這是別於一般的迷宮，不會讓您搞得昏頭轉向，總之您玩了就會知道是如何啦！在這就先賣個關子。

在此要附帶一提的，便是結尾有一段動畫的製作，將採用與卡通製作手法的方式來表現，而不會只是一般簡單帶過的動畫。場景設計的美工大師曾透露說：內部的一些場景，是其親臨拜訪各名勝古跡拍照錄影所得來的，並不是以幻想的情景所描繪出來，所以可以稱得上是正宗的中國式武俠遊戲。遊戲內的過場動畫果真是前所未見，可見得俠３的設計者所要達到的，是一個前所未有新的 RPG 遊戲。

作者：俠客

以全動畫表現的戰鬥



天龍八部眾迦樓羅王的攻擊。

丐幫幫主楊青的降龍十八掌。

戰鬥時將依所在的位置不同，將有不同的動畫讓您欣賞；雖說只有短短的幾秒鐘，但都得花上美工好多的心血在其中。戰鬥攻擊招式的動畫最多的一個，將達到約200張哦！戰鬥的招式可依您所練出來的功力有所變化，當您功力達到一水準時，將會有如宋x力般的正宗分身殘影，犀利吧！

戰鬥中可任意讓您切換使用的武器，攻擊的招式獨樹一格，真正讓您有耳目一新的感覺、讓您有別於一般的 RPG 生硬的圖形；而選擇攻擊敵方的人物是採取左右旋轉方式來進行指定攻擊，看到這您會不會覺得酷斃啦？

攻擊與防守的方式有以下的類型：一般攻擊、狂烈必殺技、大絕招攻擊、投擲攻擊及謎之攻擊，其中大絕招攻擊是必須要靠您自己本身的修練得來，與一般的傳統式升級方式大有不同，您可以依照自己的喜愛來修練想要加強的大絕招。



王船會總舵主上官風雲畢生苦習的滄浪刀法！

幽冥四幻火猿子的冥界鬼龍刀法。

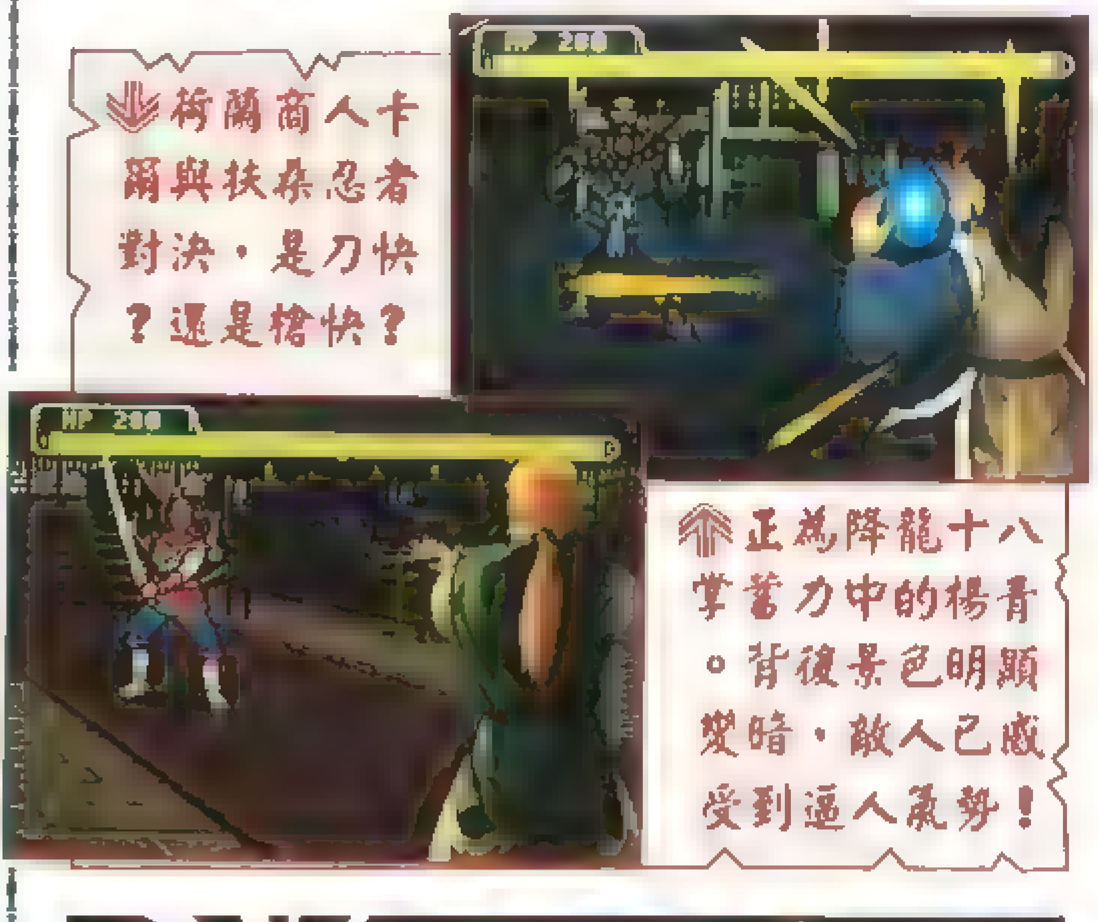
東廠嚴公公的天空破魂技，楊青顯得有點招架不住！

主角所用的武器特性有許多種類，有風、火、冰、電；在此偷偷的透露一下武器的總計數為三位數字，讓您用也用不完，可以好好地大打一番了。女主角也不是一個花瓶喲！她可是一位用毒的高手，在遊戲中您可以獲得許許多多的煉毒好材料，依毒的分類可以配出十多種以上的毒物來攻擊敵人，但這些東西要好好運用，否則可能會害到自己！

音樂及音效介紹

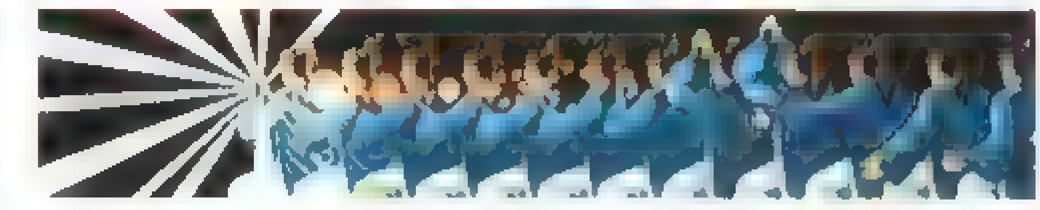
配合本遊戲的劇情需要，一共收錄了約有 12 首的 CD 音源，讓您在閒聊之餘，可將本 CD 使用高級音響來聆聽。音樂的感覺有詭譎多變、有俠義豪邁、有款款柔情，曲曲盪氣迴腸，非常動聽。音效的錄製與電影的聲效並無兩樣，玩電玩就好像在看電影一樣，將是製作本遊戲音效的唯一宗旨；玩遊戲就是一種享受，因此好的遊戲要配上好的音效，讓您玩得愉快，也是製作上必須秉持的重點。

縱觀了以上的這些介紹，不知您是否躍躍欲試的想要趕緊的擁有一套呢？現在您就趕緊將零用錢先存一些起來，好等到遊戲一上市後能夠第一個先買來玩噢！另外隨著遊戲修改大師的推出，將有本遊戲的試玩版隨行，但請您認明只有修改大師的光碟版才附贈，千萬別弄錯了。



荷蘭商人卡爾與扶桑忍者對決，是刀快？還是槍快？

正為降龍十八掌蓄力中的楊青。背後景色明顯變暗，敵人已感受到逼人氣勢！



萬象歸元、鴻蒙一氣、陰散陽生，寰宇周天…臥龍訣第一式梵天般若擊的運氣分解動作！

新 GAME GAME 熱報

天

的重逢裡……

天使的迷都～VANISHING POINT～與地平線接合的那一點，也就是年輕女孩們無故失蹤的那個城市，擁有超能力的主角，原本想隱藏自己的能力，過著平凡的日子，誰知道，一位許久未曾謀面的女孩突然造訪，一連串恐怖離奇的失蹤事件從她口中述說出來，不！不！不！無論如何，都不能答應她的請求，不能讓她攪亂了原本寧靜的生活…。但是，無奈…，篠原　律～也就是這女孩的名字，她最後說的那句話，卻讓主角怎麼樣也無法推辭，只好答應她的請求，繼續完成那兒時還沒玩到結局的遊戲～您別誤會，這可不是野蠻遊戲的劇情喔！而是主角在很小的時候發現自己與玩伴密人都是擁有特異功能的超能力者，所以他們很自然的就成爲好朋友，雖然特異功能的遊戲只限於他們倆人在玩而已，但是他們也查覺到此種超能力將會帶來很給大的殺傷力，於是他們就互相發誓要把此種能力給隱藏起來，但卻發生了這件詭異的事件，讓主角不得不挺身而出了。



→怪博士銀次

↓失蹤的可愛少女

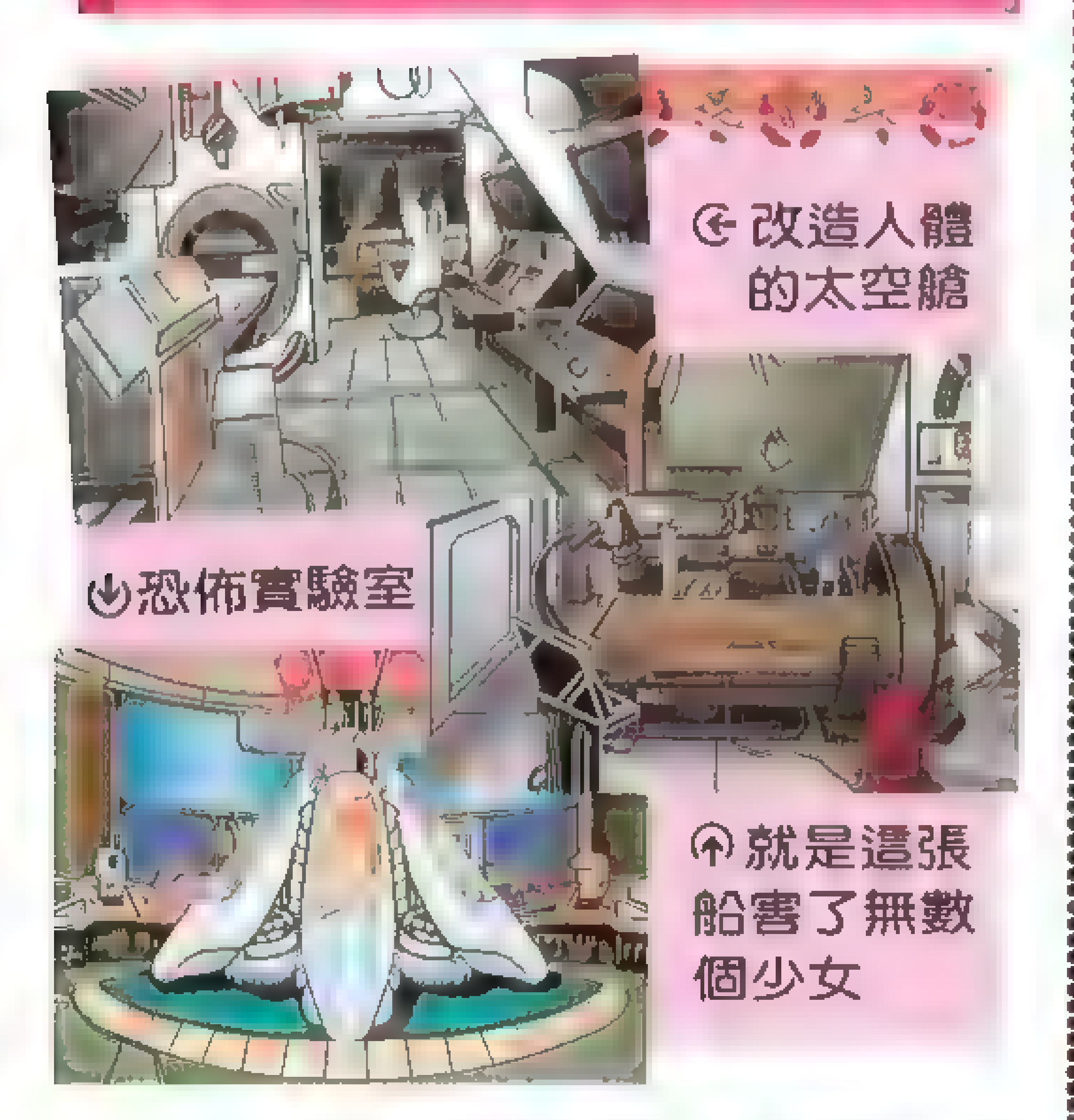


結合了 AVG 及 RPG 的特點，配合 SD 人物造型，在可自由來去的立體場景，依著右下角指南針的指示尋找，你便可以進入酒吧，哇！可愛的兔女郎，怎麼樣才能從她身上打聽到失蹤女孩的下落呢？再走進命相館，神秘美豔的占卜師，喔！太主動了吧！算了，到車站搭火車去別的城市吧！地圖上各個建築物都有不可預知的陷阱，消失的少女到底在哪裡？是在研究所裡改造人體的太空艙，還是在地牢裡？每一個建築物都要進去一探究竟喔！不管是 7-11 便利超商、英語會話教室、酒吧、命相館、賭場、研究所、車站等等。都有可能暗藏玄機喔！





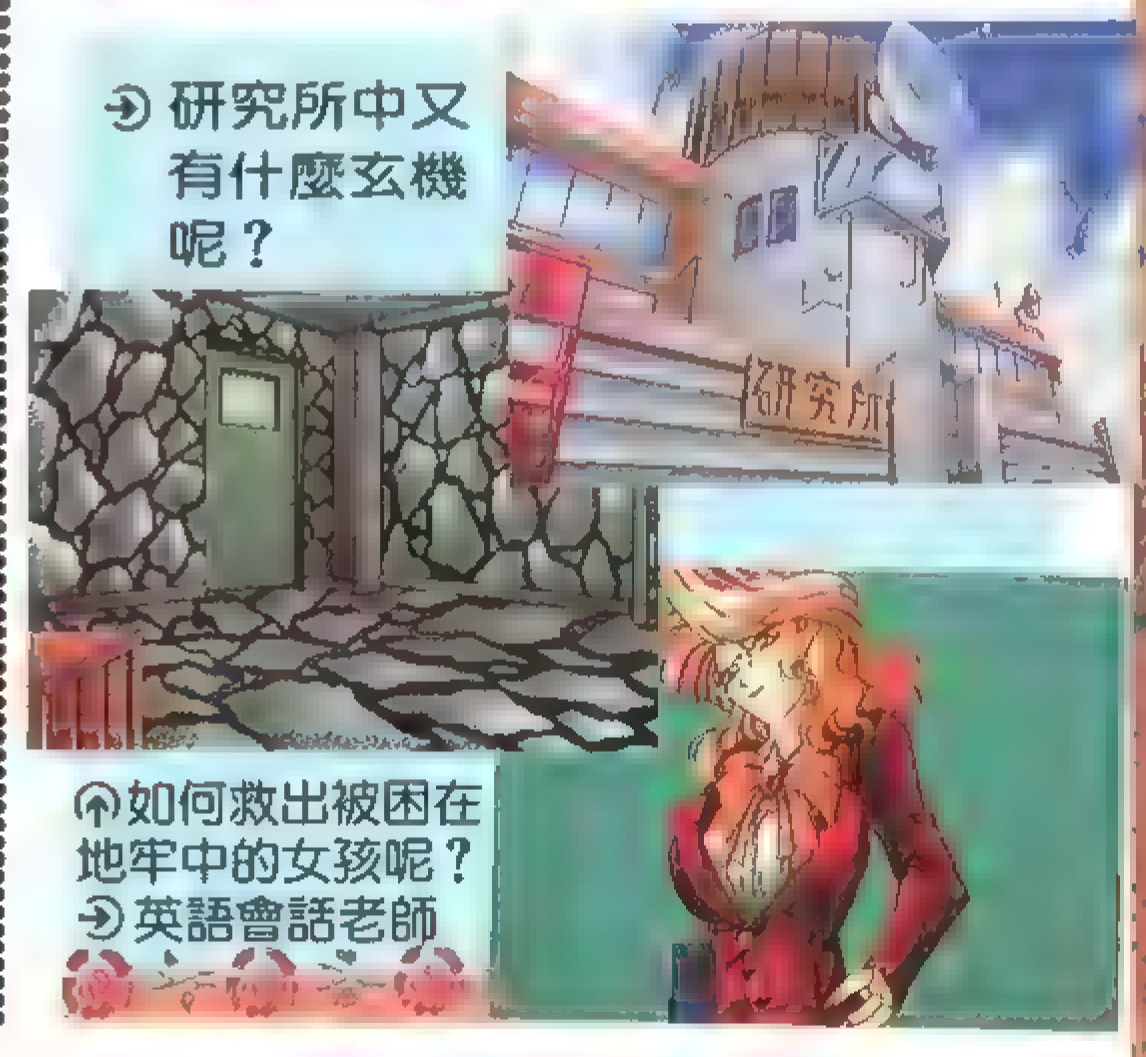
在精細的地圖上除了有各式各樣的商店及建築物之外，還有列車在行走哦！當玩家依指南針指示進入商店或其它建築物時，便可以進入冒險戀愛模式裡去，會有各種不同形態的女孩等著你，如果您能順利的說服女孩，那你很可能就可以有一段纏綿緋惻的豔遇了，注意自己的超能力及生命力的分數，會隨著您的操作而改變喔！



在暗夜裡蟄伏伺機而動的妖魔們，隨著每一關卡的改變，天使的迷都將呈現給您不同的視覺效果，在遊戲中，當你遇到在城裡到處流竄的妖怪時，便可以進入戰鬥模式，玩家要運用自己及夥伴們的魔力 ESP （超能力）打敗群魔。燃燒吧！煉獄裡的天使，與地平線接合的那一點，天使們消失的街道。

看到＂天使的迷都＂，才會知道什麼是眞正的＂妖豔＂，每一幅圖畫都值得收藏，畫工之精緻，畫風之美豔，絕不是其它妖魔篇的 H-GAME 所能比擬的，此外，還要請玩家再仔細比較的是飛鯨公司的翻譯能力，像這一類型的遊戲，劇情表達是絕不可乎視的，走馬看花或交代不清可是會 GAME OVER 的，曾有不少玩家回函表示飛鯨代理的遊戲是所有中文改版遊戲中，翻譯得最流暢最爲通順最具水準的。

另外，特別提醒各位玩家，天使的迷都是屬於 18 禁的遊戲，也就是 18 歲以下禁止觀賞，那也就是說，美豔煽情的畫面非常，非常多，未滿 18 歲的玩家千萬別好奇喔，我們已經在包裝上打上 18 禁的字樣，經過處理的美豔畫面絕對是符合規定的，也絕對是＂栩栩如生＂的，請各位家長放心，也請各位玩家安心，由新聞局召集各個公協會所製定的多媒體軟體登錄分級實施要點，於 85 年 11 月起由多媒體軟體業者自律管理委員會開始接受登錄，只要你（妳）年滿 18 歲，就可以安心購買＂天使的迷都＂，精緻的畫面，精彩的遊戲內容您絕對不可錯過哦！





Soft World News

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／ 40423740
廣告／ (07)8151063

焦點新聞:迪士尼多媒體光碟正式登台

現在訂閱



正是時候…

CISANET 軟協網址 Homepage

全新改版歡迎蒞臨指教

網址： http://www.cisanet.[illegible]

新聞聯絡人：軟協陳幸君（02）536-3900 分機 210

中華民國資訊軟體協會為提供軟體產業更詳盡快速的服務，於今年三月份建置了第一版本「 CISANET Homepage 」，利用網際網路，傳送國內外商機、市場訊息，而在半年後，更精益求精推出第二個版本，自即日起以全新的內容與廣大使用者見面！

網際網路是目前最快速有效取得資訊及行銷產品的管道，軟協為帶動風氣，今後將陸續使用 CISANET 、 e-mail 公布及傳遞訊息，歡迎隨時蒞臨此站台參觀。軟協網新版 Homepage 中規劃了 12 個單元，包括：「軟協簡介及會務活動」、「產業資訊」、「軟體論壇」、「資訊人才媒合服務」、「軟體產業資料庫」、「軟協佈告欄」、「資訊相關媒體」、「市場與商機」、「軟體試用鋪」、「政府專案服務」、「全球網際網路站台索引」及「意見橋」等，期望在不斷地努力充實後，能夠成為國內最完整、最專業的軟體產業查詢系統。

新版中「全球網際網路站台索引」的〝會員站台〞單元，提供與軟協所有會員 Homepage 超連結的功能，如果各軟體公司已建置 www Homepage，歡迎參考連結。在「市場與商機」中，除了提供連結至其它資訊站台的服務外，並將持續公佈各項國內外商情，請勿錯過！

新增的「會務活動」園地，可以看到軟協各個組的日常活動公告，會議記錄，使您更瞭解會務日常運作，而為了達到網網相連，資訊互通的效果，軟體廠商如有意連結上網、架設 Web 站，亦可與軟協聯絡。

"ONE TOUCH PHONE" 數據機 啓亨「超級探險家 33600 」

免持聽筒、一按即通的創新功能　令人耳目一新！

資訊高速公路時代的來臨， INTERNET 的使用已成為現代人不可缺少的生活要素、數據機的應用及選購更為為風潮，啓亨公司本著一貫不斷為消費者提供便利性產品的理念，推出一台市面上獨一無二的數據機「超級探險家 33600 」，它的首創功能在於它的一個按鍵〝 ONE TOUCH PHONE 〞，只要鈴聲響了，按一下數據機上的專門按鍵，即可通話，即使忙著工作，有了這個數據機，還可以同時講電話，不會有雙手在忙時，還須夾著話筒，有著扭酸脖子的煩惱。

「超級探險家 33600 」同時還具備 SAVD 的功能，透過 AUDIO SPAN 的設計，可以同時傳輸語音（ VOICE ）和資料（ DATA ），即在講電話時可以同時傳輸檔案資料，除語音功能外同時還具有傳真功能，加上可免持聽筒、傳輸速快等，一機數用，符合現代人追求便利及精緻生活的需求。

這次超級探險家的推出，啓亨公司配合資訊月的來臨，另外附贈多項超值好禮，包括外接直立式輕巧麥克風， IPHONE 通訊軟體、 SUPER VOICE 語音軟體、電子郵摩傳真軟體以及白日夢精緻套餐光碟包括 MICROSOFT-INTERNET EXPLORER、BBS通訊、教學軟體、掃毒軟體，白日夢會員一年以及 HINET 免設定費、第一個月完全免費上網等多項服務。

啓亨公司此次所推出的「超級探險家 33600 」，它所具備的〝 ONE TOUCH PHONE 〞便利功能及附贈多項令人驚喜的超值好禮，配合啓亨公司所不斷呈現的中文化、精緻化的產品精神，是消費者的最佳選擇。

欲知產品資訊 啓亨公司 TEL:(02)395-2229



前瞻資訊技術系列研討會　即日起展開

由中華民國資訊軟體協會主辦，美國昇陽電腦（ SUN ）、美商網威（ NOVELL ）、台灣微軟（ Microsoft ）、趨勢科技、台灣 IBM 及精業公司等廠商協辦之「前瞻資訊技術研討會」將自 11 月 21 日起至 12 月 26 日止，每週四下午 2:00～ 5:00 假師範大學會議室陸續登場。

[illegible]

(1) 11/21 日

「 JAVA 企業運算解決方案」由美國昇陽（ SUN ）－白大新先生主講，內容爲 Java 的現況、Java for Data Access 等。

(2) 11/28 日

「 NOVELL Intranet Solution」由美商網威（ NOVELL ）－李淳熙先生主講，內容爲 NOVELL Intranet 策略與方向、 Intrane 之整體解決方案、 Intranet 的需求與工具、 Intranet 實例研究等。

(3) 12/5 日

「 Active x 及 web Application 開發」由台灣微軟（ Micrcsoft ）方滿階先生主講，內容爲 Active x 之整體架構、應用，以及在 Web 應用軟體之整合等。

[illegible]

(4) 12/12 日

「網際網路之病毒趨勢」由趨勢科技－洪孟朱小姐主講，內容爲病毒趨勢分析、病毒如透過 Intrnet 傳播、 Intrnet 之病毒防治規劃等。

[illegible]

「資訊科技、熱門話題」由台灣 IBM 袁文華先生主講，內容爲網路時代與網路運算、網路電腦的實用化、網路安全等。

(6) 12/26 日

「 Netscape 企業網路群組運算的新視野」由精業公司－唐雲順先生主講，內容爲 Netscape Intranet Vision、 Netscape 伺服器產品介紹等。

本系列研討會將酌收報名費單一場次每人 900 元，軟協會員爲每人 700 元，同時報名三場次（含）以上享 9 折優待；全部場次則享 8 折優待； 11/15 前報名再享總價 9 折優待。請把握時機，儘速報名。



風雲江山最新問答集

江山如此多嬌，引無數英雄競折腰

Q：風雲江山遊戲進行中，在第四關遭遇當機？

A：第四關，援兵馳至時，若遭遇當機，處理方法是檢 config.sys 該檔案裡頭，是否有任何關於記憶體管理的程式，如： himem.sys qemm386.sys emm386.exe 等等的這些程式，請移除之後，重新執行即可。

Q：先前的存檔，取回之後，會當機？

A：這個問題，發生的原因是因爲先前存檔時，記憶體配置狀況，跟目前不同，有可能是電腦不同，或是用不同的 config .sys 去執行，最好的方法，是從頭開始玩，然後用新的狀態去存檔。

Q：系統最低需求是什麼？

A：① 386DX/40 ② 5megs of memory ③雙倍速光碟機④滑鼠必備⑤作業系統請使用 MS-DOS 6.0 版以上作業系統，若使用 Win95 者請在開機時按（ F8 ）鍵進入 Startup Menu ，選擇（ Command prompt only ），若者其他 DOS 之 commadn prompt開機。⑥選擇性配備：音效卡非必要配備，本遊戲支援 Sound Blaster 1.0 、 2.0 、 Pro 、 16/ASP 、 AWE 32 及一般 MIDI 介面，若無亦無妨。

P.S 在原版光碟有一個目錄（ SCRNSHOT ）下，我們已經爲您把精采畫面擷取下來成 PCX 檔了，如果有需要參考，可在此目錄下找到。

元聚國際資訊股份有限公司　台北郵政 22873 號箱
TEL ：(02)522-6774 企劃公關部
Fax ：(02)595-3750
Email ：accend@ms1.hinet.net





多媒體光碟正式登陸台灣!!

〔台北 台灣〕

憶弘國際有限公司MEDIA MASTER INTERNATIONAL CO,LTD.從85年11月1日起正式簽約代理美國DISNEY INTERACTIVE 迪士尼多媒體光碟軟體。

首先在台發售迪士尼最暢銷最受歡迎的娛教光碟產品包括：THE LION KING ANIMATED STORY BOOK（獅子王－電腦動畫故事書），THE LION KING ACTIVITY CENTER（獅子王－趣味遊戲），ALLADIN ACTIVITY CENTER（阿拉丁神燈－趣味遊戲），WINNNIE THE POOH AND THE HONEY TREE-ANIMATED STORY-BOOK（小熊維尼與蜜蜂樹－電腦動畫故事書），POCAHONTAS ANIMATED STORY BOOK（風中奇緣－電腦動畫故事書），TIMON&PUMBAA'S JUNGLE GAMES（提姆與卜巴－森林遊戲）及TOY STORY ANIMATED STORYBOOK（玩具總動員－電腦動畫故事書）等，迪士尼多媒體光碟軟體神奇地將迪士尼最受喜愛的故事重新創造，讓國內小朋友第一次藉由電腦和可愛的迪士尼角色人物產生互動關係，融入迪士尼動人故事情節成為故事的一部份。

迪士尼多媒體事業部1994年底在美國正式成立，主要業務是製作及發行一系列家庭互動性之娛樂及教育性產品，項目包括光碟軟體CD-ROMS，電玩遊戲，及網路產品到1996年中，迪士尼在市場上已成為教育軟體第二大發行商，並在世界各地區如歐洲，亞洲及拉丁美洲都相繼設立辦公室並在當地從事開發迪士尼多媒體事業工作。

> **憶弘國際有限公司**
> 網際首頁：http://www. mmi.com.tw
> Disney Interactive
> 聯絡電話：852-2536-2582　Miss Coleen Curry

艾崴推出『艾崴用心，舊換新』

艾崴特地選在12月資訊月期間推出回饋活動，以破天荒手筆推動舊主機板換購新主機板活動並定名為『艾崴用心、舊換新』活動，凡是有意升級主機板者，不論原有主機板為任一品牌或任何型號（包含XT、286、386以上）之主機板，皆可持舊主機板向各地門市換購艾崴專業級內建比一般SCSI快上兩倍的Adaptec UL-TRA SCSI主機板，型號為P55TV，換購價格僅為NT$4599未稅。相當於購買一款主機板的價格卻多出了ULTRA SCSI的功能，除了原有的IDE艾崴P55TV主機板特色包括採用最新430VX晶片，可支援Pentium75-200、P54C/P55C、Cyrix6X86、AMD等CPU，相容性最佳，升級無煩惱。領先內建512k Pipeline Burst Cache，不需再升級，配備最高級。提供兩條168Pin SDRAM插槽，未來擴充最方便，採用SDRAM可使速度提昇兩倍。獨家專利One Jumper Setting，調整CPU時脈只要一個Jumper即可完成，輕鬆DIY。內建Adaptec原廠2940AU功能，可支援Ultra SCSI、SCSI 3、SCSI2、FAST SCSI、SCSI介面傳輸速度高達20MB/Sec，比一般IDE快兩倍，可串接7台SCSI周邊。提供原廠Adaptec EZ-SCSI驅動程式、內附PS/2 Mouse外接接頭、並附送音樂風扇。支援Enhanced IDE兩組（4台）、兩組USB、支援Flash EPROM，最先採用真正PnP的Ultra I/O，種種設計都是類似產品中的領導者，在SCSI領域更是佼佼者。並榮獲德國PC Direkt雜誌最佳評比、德國c't雜誌測試上等佳作、榮獲西班牙PC Actual雜誌五星級榮譽推薦、PC Mag-azine中文版評價『艾崴主機板在測試數據上的表現就如同主機板的精美包裝一樣，表現得相當精彩』、RUN!PC評鑑『艾崴主機板可以說是最容易設定、擴充的主機板』。

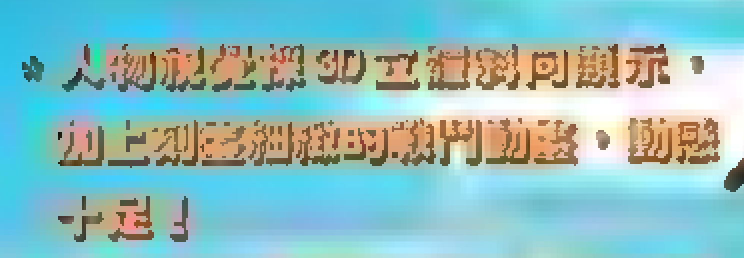
另外同系列主機板不含SCSI介面的P55 TV-LITE以及內建聲霸卡16PnP的P55T VS主機板。『艾崴用心、舊換新』活動自12月10日開始限量2000片，售完為止，機會不多，請速把握，速洽各地經銷商或洽詢捷元各地辦事處。

捷元（02）651-8288



皇帝
12月1日
全民接旨
隆重登基
奉天承運 皇帝詔曰
首創策略和養成結合的新型態遊戲
第一款採用直式中文字幕的遊戲
遊戲以實景操作，展現親臨問政的真實感
欽此
建議售價
720元
問政
指揮吏戶禮兵刑工六部尚書 建立富強康樂的國家
休閒生活
皇宮內有各式雕琢華麗的殿院，提供您培養各項屬性
外交
展現您的智慧和魄力 用軍事及外交來征服歐亞
出京
您想出京狩獵 微服出巡還是組成皇家儀隊巡視地方。
後宮
台灣地區總經銷
漢堂國際資訊股份有限公司
高雄電話 (07)3356466 傳真：(07)3354053
台北電話 (02)3956800 傳真：(02)3915054
C&E
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市天母東路 86 號 3F
TEL.(02)875-4932
FAX (02)873-0475





- 人物視覺採3D立體斜向顯示，加上細緻的戰鬥動態，動感十足！
- 遊戲中提供了多種物品、卡片及道路上出現的球形小病毒，
- 為添加遊戲過程中的趣味性，特別增加了幾項別出心裁的小遊戲，如賽跑、射擊……
- 光碟音源，

這是一款既前衛又
不落俗套的異次元
大富翁！



研發製作
gameone@hk.super.net



榮譽發行
安信電腦公司
Tel: 852-27285439
Fax: 852-23043199

台灣總代理



漢堂國際資訊股份有限公司
高雄總公司 Tel：(07)335-6466 Fax：(07)335-4053
台北分公司 Tel：(02)395-6800 Fax：(02)391-5054



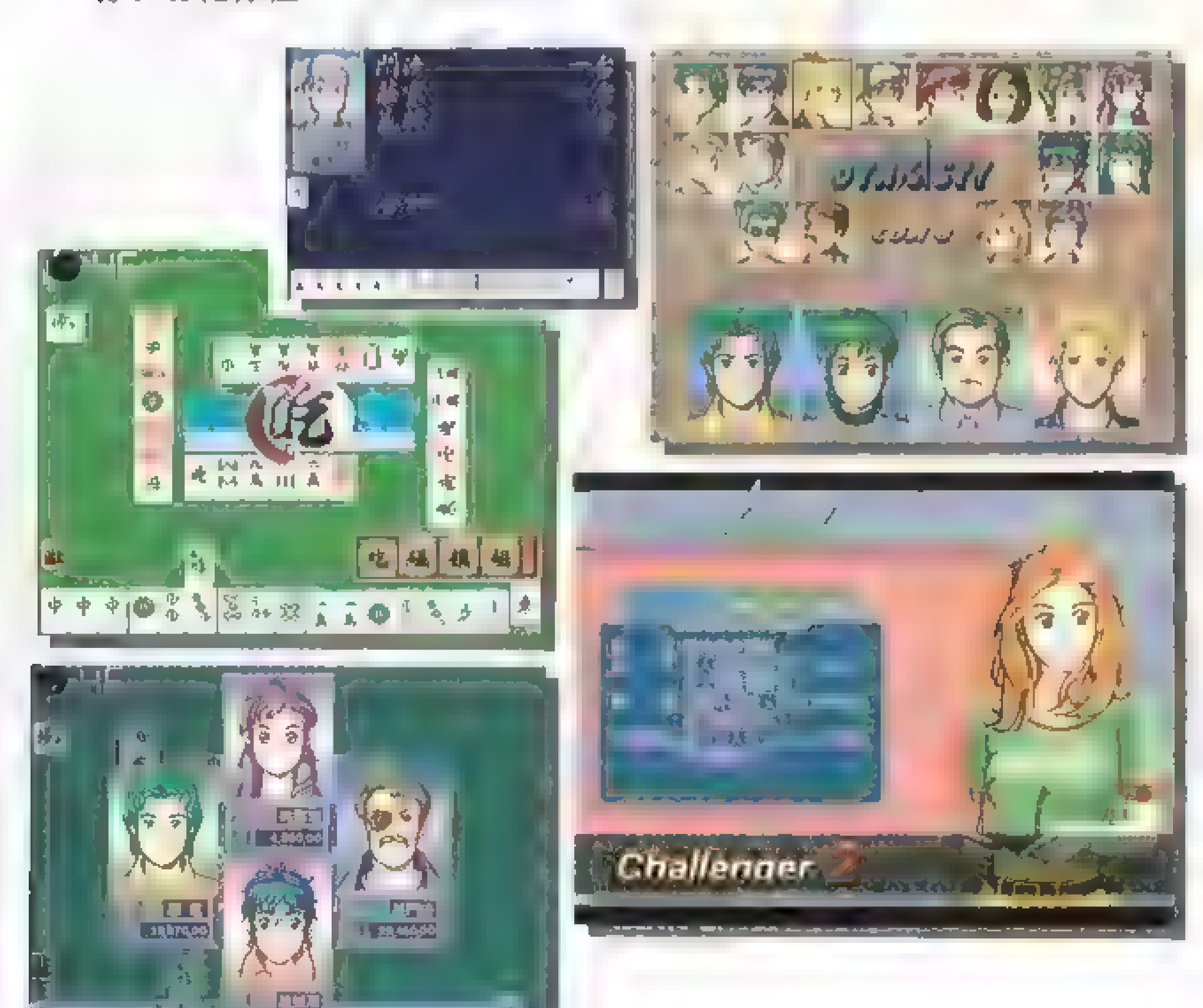
十六張四人麻將，玩者可以由全部十六個人（不同年齡、不同職業的男女各八人）中選出一人代表與其他人對打！

遊戲進行方式可分爲劇情挑戰模式及自由對打模式兩種模式。

遊戲畫面，因爲畫面解析度採用SUPER VGA640*480／256色，且麻將畫得大又逼真，所以看起來很舒服又不吃力。

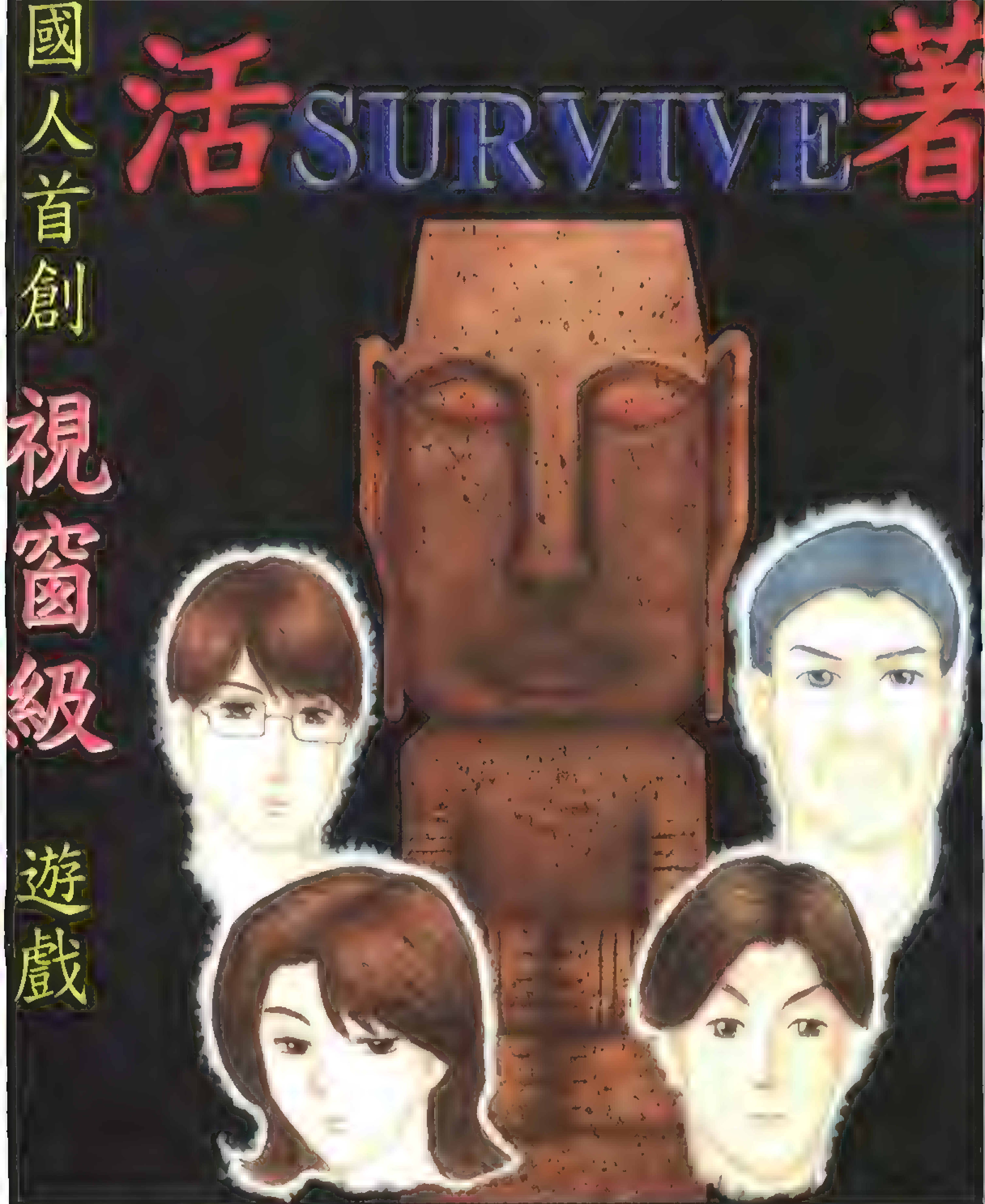
流暢的打牌過程，豐富個性化的表情及適時的語音串場，再加上誇張的吃碰胡表現，因此營造出不同於其他麻將遊戲特殊魅力。

特別增加插花及搶牌的功能設計，在打法上，可選擇要不要有花牌。在自由對打模式的打法上可以決定底、台及籌碼的金額大小，並且提供五種桌面及三種牌子的顏色供玩家選擇，使得〝麻將爭霸〞富有多變花樣性。

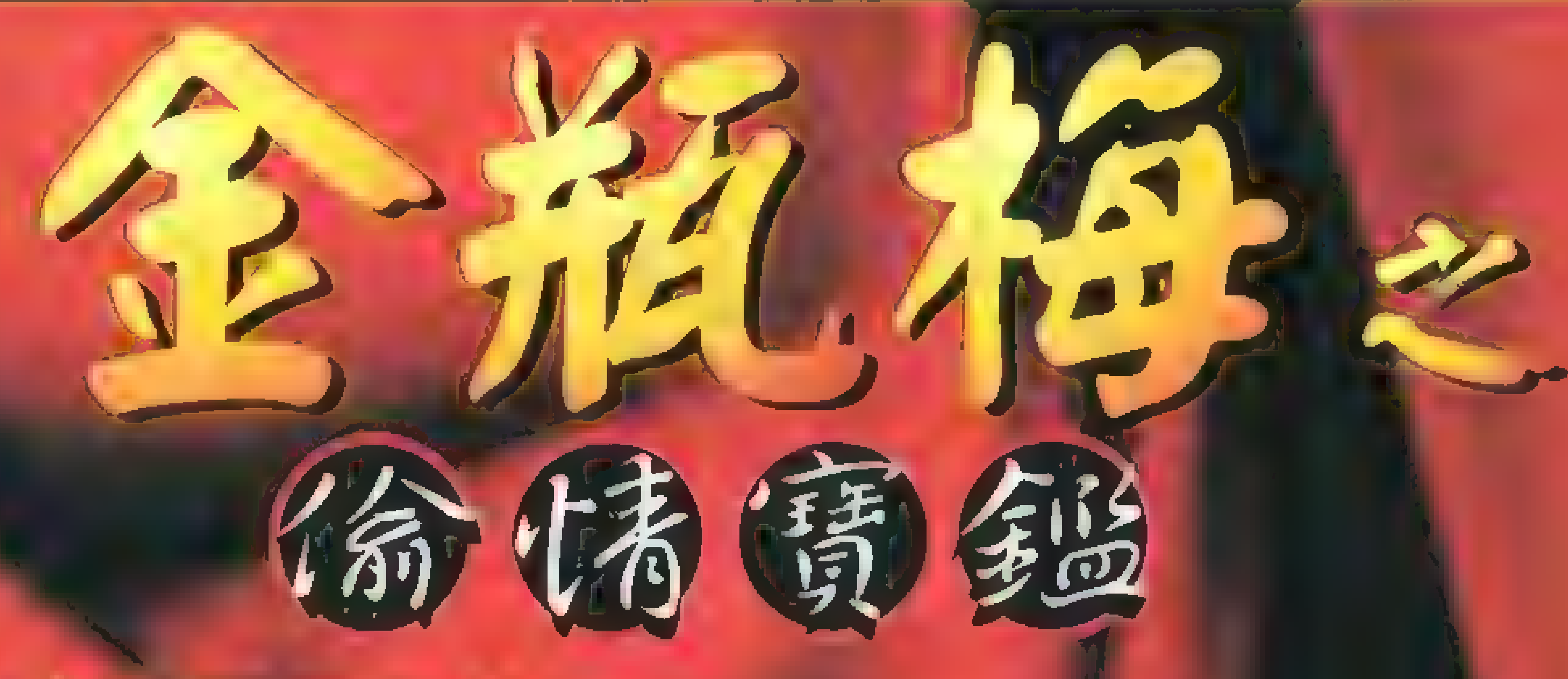




DYNASTY 漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)396-6800 FAX：(02)391-5054



活SURVIVE著
國人首創
視窗級
遊戲



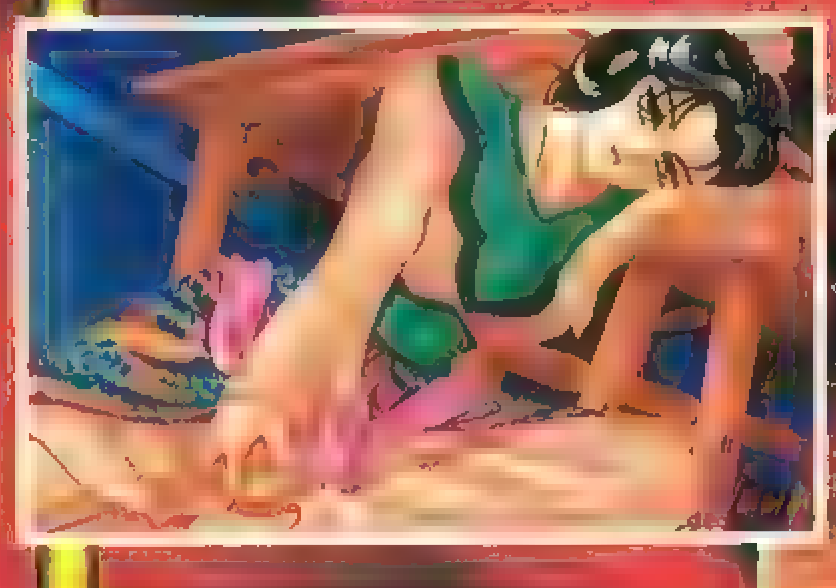
孤枕難眠？

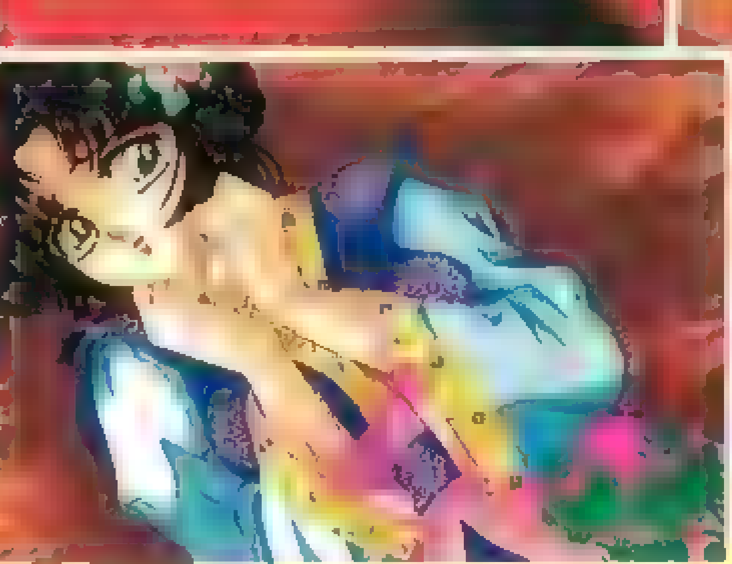
潘金蓮、李瓶兒等你相會....

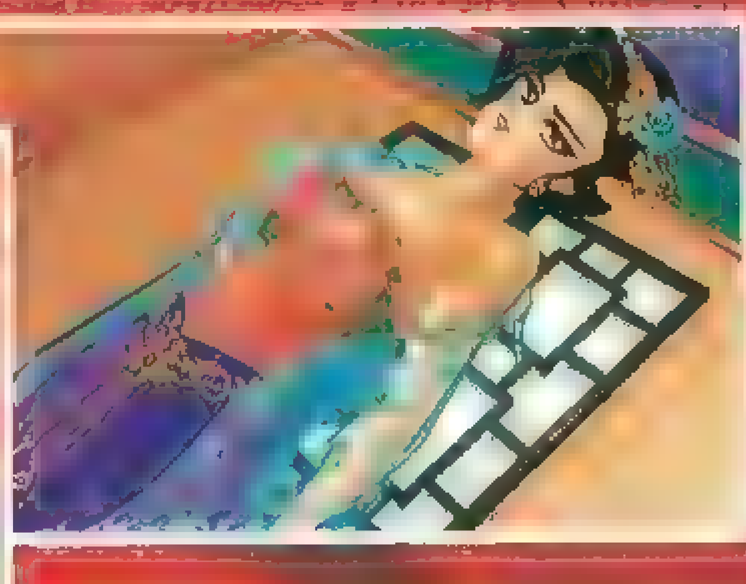


潘、驢、鄧、小、閒

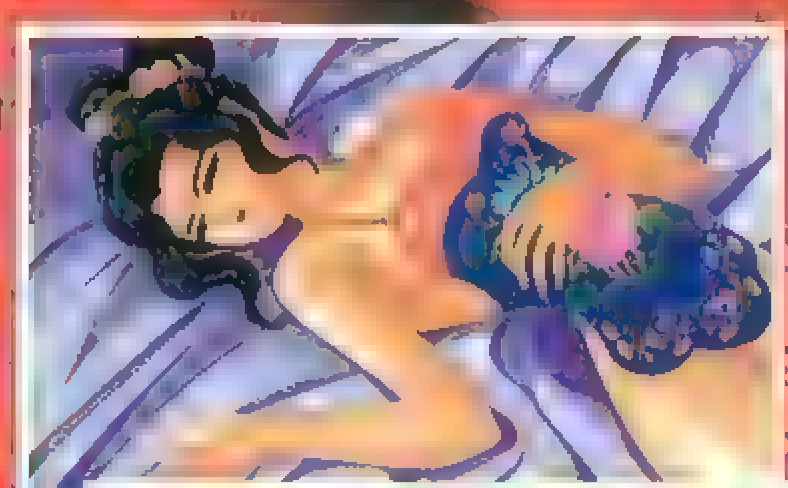
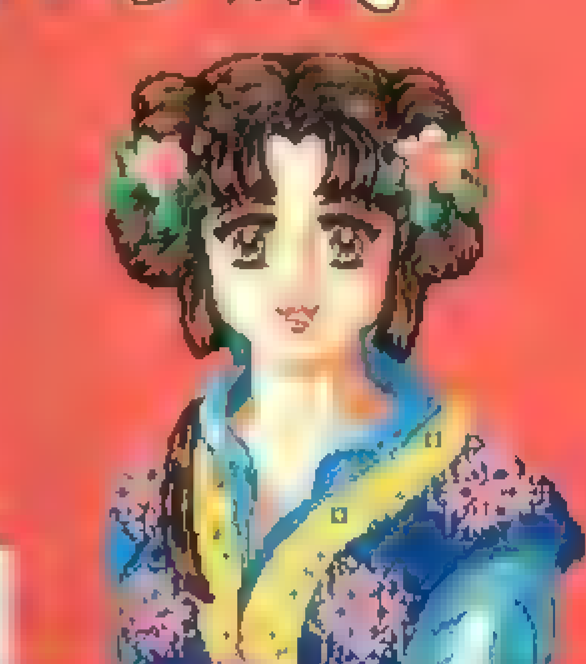
五大偷情要素，擋不住的魅力！





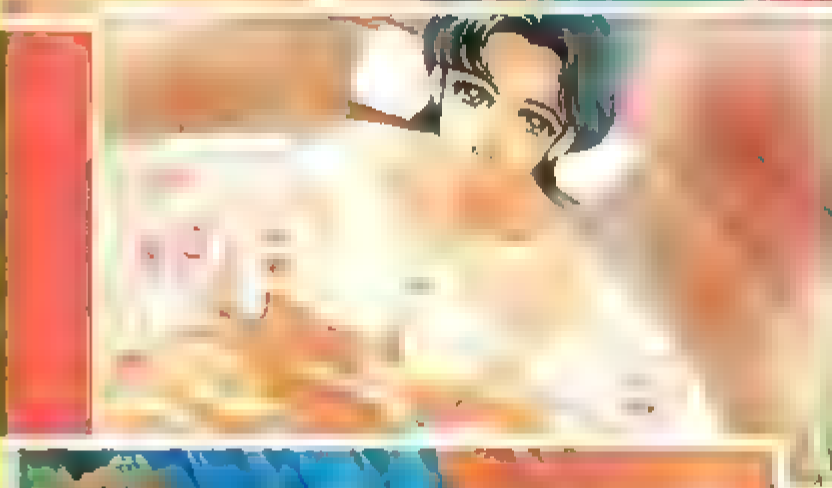


由中國四大奇書之一的金瓶梅改編而成



- 以西門慶爲主角的養成＋冒險最新 H Game。
- 親自體驗西門慶與潘金蓮、李瓶兒、春梅、孟玉樓等十大美嬌娘的風流韻事。
- 養成技巧的高低會對西門慶的壽命（遊戲時間的長短）有嚴重的影響。
- 每位美女都有不同的性格和喜好，玩家們要想盡辦法擊敗情敵，迎娶眾美人。
- 西門慶的各項屬性，如氣質、魅力、爆發力、持久力、浪漫度、個人衛生等都會影響美嬌娘對西門慶的印象。
- 各類神奇丹藥可增加主人翁的各類屬性，如狀元糕、氣質摺扇、愛的羅曼史、禮貌口香糖和三寸不爛牛舌餅等。
- 場景設計豐富有趣，武館、酒家、青樓、澡堂、戲班、剃頭攤，多達二十種以上。
- 不同的養成效果會導致不同的後果，四十種以上的結局，玩再多次也不厭倦。




軟體世界


漢堡戰勇
漢堡大戰雞腿與薯條，
可樂也來參一腳，
你的炮彈、我的滋味，
速食業界誰稱霸！
我，帥吧！
ㄇㄞ、ㄗㄠ

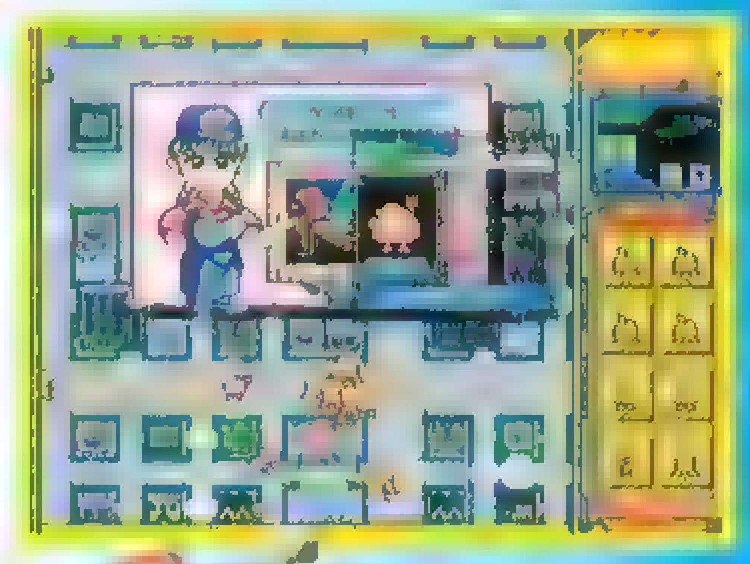
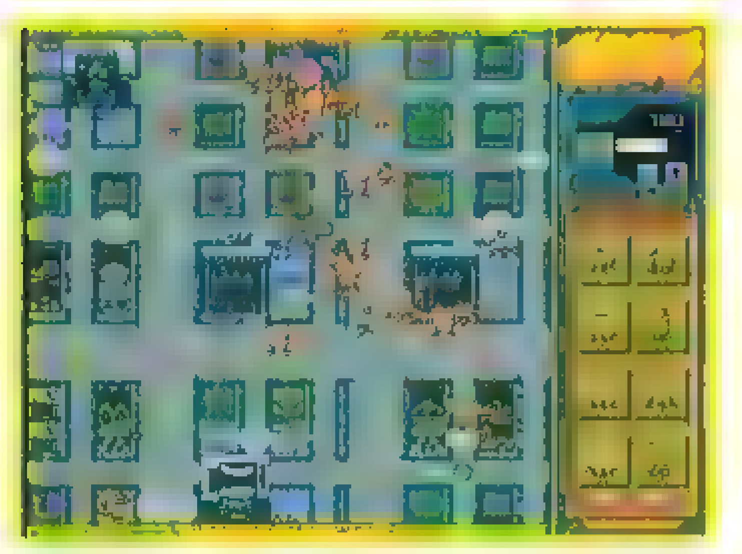
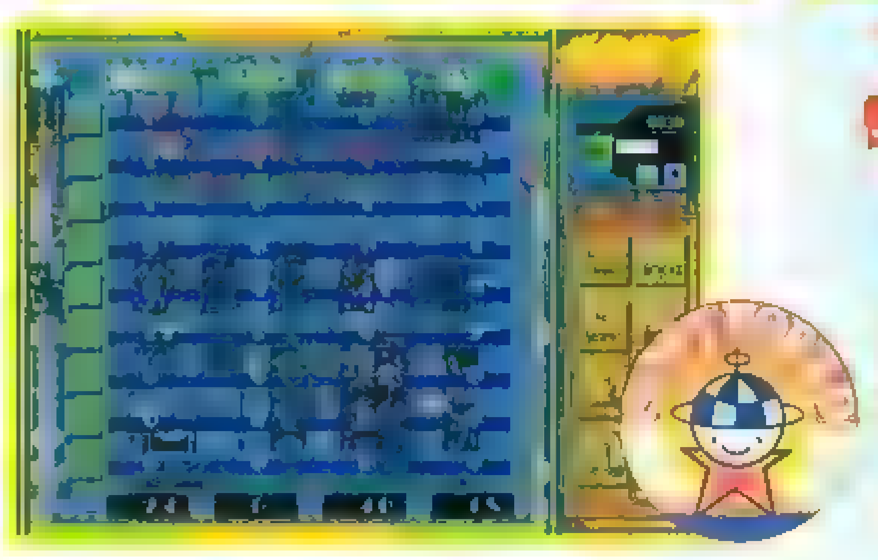
HAMBURGER WAR

適合全家老幼共同遊玩，今年度最爆笑歡樂的即時戰略遊戲！

特色：

- 共有四家速食店加入這場戰爭風波，賣當勞、小棋仕、啃的雞和堡帝，你[illegible]各種漢堡、飲料、點心和炸雞等，上街搶奪食客，並派間諜和戰鬥兵[illegible]，[illegible]倒敵手為主要目標。
- 每家店都有屬於自己的速食產品與特色，像賣當勞專長漢堡和薯條，小棋仕的[illegible]的專長是雞塊和洋蔥圈等等，因此扮演不同的店家有不同的攻略方法！
- 地圖以隨機方式產生，每次開始新遊戲都有不同的玩法和樂趣，讓[illegible]
- 共有８５種各式速食兵器登場，依不同的能力區分為佔領兵，用來[illegible]，[illegible]攻擊敵人的速食；飛彈兵，可發射飛彈，炸射敵人部隊；間諜兵，專[illegible]，[illegible]造或解除陷阱；特攻兵，不惜與敵方同歸於盡的自殺兵等。






攻略篇(下)

作者／HERO

由於受到篇幅所限，在上一期只刊登出一部份的攻略；而本期將會將其餘部份完整刊出，以便讓各位玩家都能順利地救回心上人。由於後面幾關都是使用槍械等射擊武器的機會居多，所以筆者在此提供一些射擊技巧讓各位玩家參考。

、當你確實瞄準敵人時，不僅敵人身上會出現綠色的瞄準游標，在螢幕右上角也會出現敵人的生命力；若此時開槍時敵人未快速移動，幾乎都可以百發百中。

二、打倒附近的敵人後要立刻裝填彈藥，因為敵人是不會等你的。

地圖攻略

- T：藍色方塊，在儲存點或過關時可以降低時間的壓力。
- L：黃色方塊，可以恢復少許的生命力。
- GL：紅色方塊，可以恢復一格生命力。
- ML：黃色圓筒狀物，可以增加一格的生命力上限，並恢復所有生命力。
- S：儲存點，可以記錄目前的遊戲進度。
- X：紅黃相間的三角形，可以增加一人。

【日本中世紀】

武器

★摺扇　舞妓用的扇子，丟出攻擊後來可撿回再使用。

★飛鏢：稱為手裡劍的投擲武器，攻擊力並不強。

★短刀：擊敗忍者後可以獲得，相當便利的武器。

★長刀：侍（日本武士）所使用的武器，威力比短刀要大很多。

★火球：在佛像座的下方可以搜尋到，可以投出攻擊，具有非常強的破壞力。

★空手道家：以空手道為武器的格鬥家。身手相當敏捷。

★忍者：全身以黑色裝扮，會以飛鏢、短刀及拳腳攻擊。

★僧侶：飄浮在半空中的和尚，實際上比外表好對付多了。

★　侍：正統的日本武士，手持武士長刀，具有相當強的戰鬥力。

★領主：手持雙刀，算是較棘手的敵人。

★火龍：第三關的大頭目，會噴出火柱及火球，也會以巨大的利齒及尾巴攻擊。

攻略3—2



一進門就看到一名僧侶正在打坐，而切且還浮在半空中呢！令人想起某個格鬥遊戲的角色。雖然他會以後

滾翻閃避攻擊，不過只要將他逼到角落，就可以很快地解決了。再除掉聞聲而來的忍者後，接著就要對付本關最難對付的敵人－侍（日本武士）了。他不僅攻擊力高、防禦技能強，而且突刺的攻擊距離也比主角長了許多，這時主角得先防禦其突刺，然後立刻反擊，會比較容易得勝。打敗侍之後，可以得到長刀；這可是本關最有用的武器，不僅攻擊力比短刀強，攻擊距離也長多了。



沿著屋外的走廊進入小屋後，看到兩名空手道家正在切磋武藝，一看到主角進入，便開始轉而攻擊侵入神聖道場的主角。不用客氣，拿長刀將他們打倒吧！出了小屋後，會看到一條通往佛堂的橋，經過時要注意不斷滾來的圓木桶。在橋的盡頭是手持雙刀的領主。嗯！雙刀流，不僅攻防更為嚴密，生命力也相當高，算是相當強的對手。

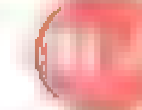


擊倒領主進入佛堂後，先在儲存點喘口氣，接下來就要對付更強的對手了。先小心地打敗侍，接下來本關卡的大頭目－火龍會出突然出現，並向主角襲來。火龍會從口中噴出火球及火柱，不管是那種都會造成相當大的損傷，所以趕快接近以長刀肉搏，由於其身體過於龐大，相對地反擊動作也不會很快，所以應該可以較意料中地更容易打倒牠。



打倒火龍之後，咦！怎麼還沒過關？看到佛堂盡頭的佛像嗎？先搜尋其座下，可以找到超強力的火球術，然後再啓動旁邊的石燈籠，便可以移動佛像，並打開後方的秘門。進入底下的秘室後，會連續出現數批忍者襲擊，如果你用火球術的話，便可以輕易打倒，不然用長刀作戰也可以輕鬆獲勝。不過最後一批忍者中，其頭目會從上面的階梯下來，小心別被圍攻了。打敗這群忍者並往回走出秘室後，便可以進入下一關了。

〔歐洲中古時代〕



武器

★流星鎚：在鐵鍊尾端繫有鐵球的打擊系武器，會使得行動略為緩慢。

★劍＆盾：在進入城堡後不久可以獲得，攻擊力並不是很強。

★雙手巨劍：須以雙手握持的巨大長劍，具有相當長的攻擊距離及強大的威力。

★十字弓：以強力彈簧發射的弩箭，是極強的長距離武器，但攻擊後須再裝填箭支。

★魔杖：可射出具有強大威力的魔法彈，是本關卡最強的武器。

敵人

★流星鎚兵：一開始便會出現，以流星鎚襲擊而來，算是相當普通的敵人。

★劍士：配備著闊劍及盾牌，攻擊威力並不大，但防守能力一流。

★僕役：穿粗布衣的胖子，會向玩家丟木桶攻擊。

★鎧甲武士：全身鎧甲之高大武士，手持雙手巨劍，防守能力極強，是相當難應付的敵人。

★骷髏騎士：中途的頭目級敵人，巨斧的威力相當強，攻擊距離也長，不宜硬拼。

★獄卒：看起來頗為落魄的男子，可別小看他，否則會吃虧的。

★怪獸：看起來有點像黑豹，但除了行動敏捷外，攻擊力也不可小看。

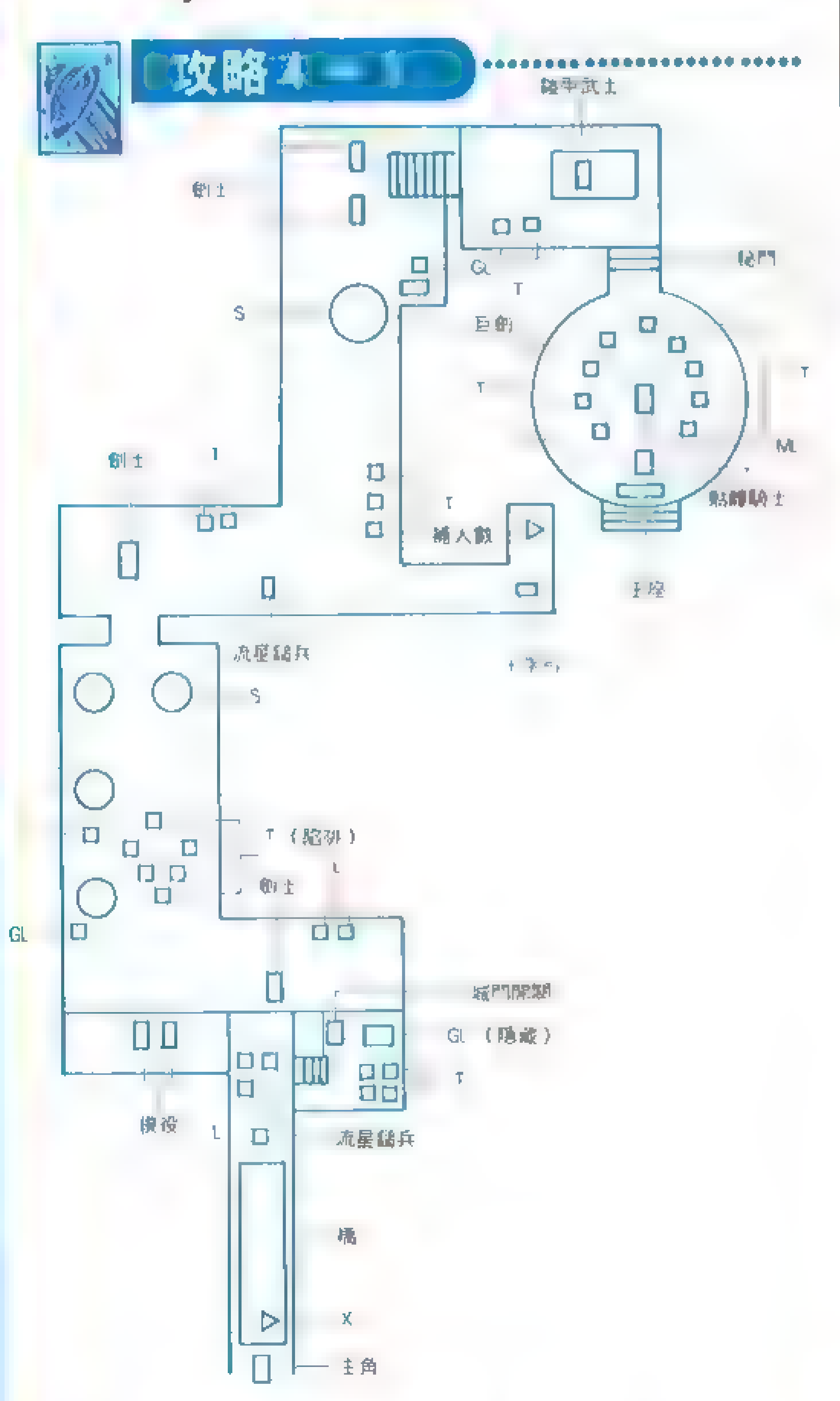
★幻法師：女性法師，會以手上的魔杖射出魔法球攻擊。

★黑貓：體積雖小，但反而難以應付，一般武器不易擊中。

★魔法師：在本關佔有極重要地位的頭目級敵人，除了能雙手射出雙重魔法彈外，也會以瞬間轉移閃避攻擊。

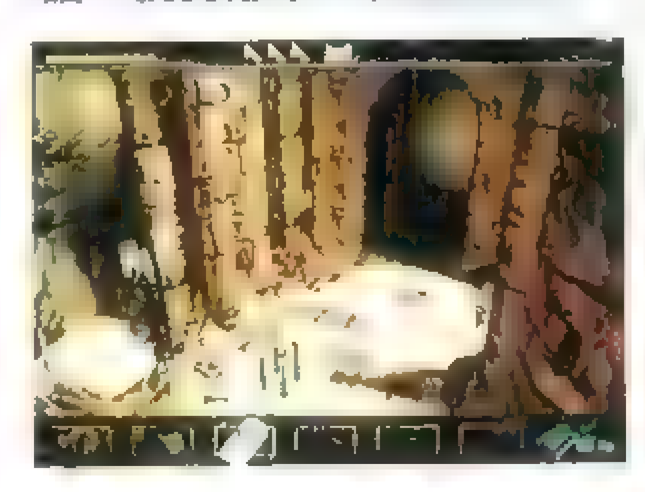
★惡魔：第四關的大頭目，會四處飛行，口中能噴出凍氣彈，在近身時也會以雙手的利爪攻擊。

攻略



本關可算是遊戲中最難的一關，各位可得有心裡準備。一開始時會有個流星鎚兵出來招呼主角，如果你不想理他的話，就一腳將他踢下護城河，不過這樣就拿不到流星鎚了；還有在一開始處會有個補充人數的三角形，若沒注意可是很容易漏掉的。

進入城堡之後，由於城門仍是關閉的，所以得先進入右邊的房間並啟動牆上的機關，便可以打開關閉的城門。這時會有個流星鎚兵前來阻止，別客氣，就好好海 K 他一番吧！如果你將前一個踢下河的話，就從他身上拿流星鎚吧！



進入城堡後，會有兩個僕役在牆上不斷地往你丟木桶下來，而後面也會有個劍士趕來攻擊。由於劍士的防禦力奇高，相當不容易打倒，而牆上的兩名僕役在木桶丟完後也會跳下來圍毆你，所以要選好地利，千萬別被圍攻了。在打敗這群敵人後，往前走會看到散落一地的藍色方塊；先別高興得太早，這塊地區的下方藏有致命的陷阱，如果不貪心的話，會比較容易通過。如果安然通過的話，就趕快在旁邊的儲存點記錄一下吧！



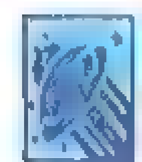
通過門之後會有個劍士出來阻擋，最好就地解決，不然連旁邊的流星鎚兵也一起來湊熱鬧的話，那可就不好玩了。在轉角處別忘了往暗處走走，看！十字弓耶！這可是具有強大殺傷力的射擊武器哦！只是在射擊後還要裝填下一發，是其美中不足之處。將它保留起來對付頭目級的敵人吧！前面還有一個儲存點？沒錯，這就代表著前方將有強大的敵人。如果你繞到儲存點後方，還可以拿到雙手巨劍，這可是最強的近戰武器，別漏掉了！

解決掉守門的兩名劍士後，進入房間內，咦！什麼都沒有？不對，旁邊有東西在動…嚇！屍變！原本躺在石台上面，身穿全身鎧甲的武士突然復活了！就用你剛剛拿到的雙手巨劍和他大戰一番吧！不過看他動作遲緩的樣子，如果先射他一箭，或許會比較容易解決。在打倒鎧甲武士後，要先將十字弓重新裝填好，再打開旁邊牆壁上的秘門，因為接下來就要對付極難纏的骷髏騎士了。



當你打開秘門進入秘道時，會看到高大的骷髏騎士正坐在王座上等著你的到來。這時先送他一箭，保證讓他無法閃開。在十

字弓的箭支全射完之後，就得進秘室內與骷髏騎士一決生死了。由於骷髏騎士的巨斧揮舞的範圍極廣，最好盡量閃避，等到他攻擊一停止時，就立刻予以反擊。這是一場艱辛的戰鬥，或許你得多試幾次才能將他打敗。獲勝之後，只要坐在王座上，便可以通過此關了。



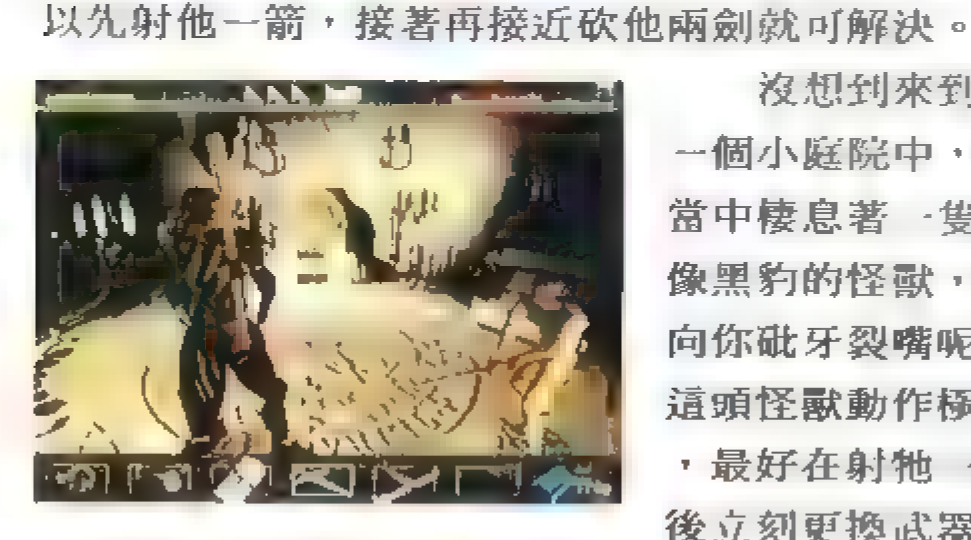
攻略 4－2

一開始時主角位於一棟詭異的建築物前，先進入旁邊的小房間，會看到此處的主人魔法師出來與你打個招呼，但又立刻消失。進入建築物之後，會看到頗似獄卒的傢伙正詭詭祟祟地在此， K 他一頓吧！沒想到這傢伙身手相當敏捷，要做好防禦；在打倒他之後，還會再進來一名獄卒，一起將他打倒吧！如果受傷的話，房間內有個隱藏的紅色方塊可以回復些生命力。



步出房間之後，先將守衛的劍士打倒，接著再一路往通道前進，啊！神像旁邊的雕像動了！原來是兩名鎧甲武士，他們可不好對付，最好利用前述所說的自相殘殺戰術，讓他們先自個打起來，等到鷸蚌相爭過後，當漁翁的你自然可以坐享其成囉！打完之後記得在神像底下搜尋一下，還可以找到回復用的紅色方塊。

往前走可以看到儲存點，在此先休息一下；接下來會遇到兩名獄卒，小心點便可以很容易地解決掉他們。在上階梯之前，先在樓梯下的雜物堆搜尋一下，可以找到不少十字弓用的弩箭哦！這下可好多了。上階梯時會有個僕役不斷地丟木桶攻擊，可以先射他一箭，接著再接近砍他兩劍就可解決。



沒想到來到了一個小庭院中，而當中棲息著一隻頗像黑豹的怪獸，正向你齜牙裂嘴呢！這頭怪獸動作極快，最好在射牠一箭後立刻更換武器為雙手巨劍防禦，不然會立刻遭攻擊的。打倒怪獸之後，正要走上小梯子時，突然又有人丟木桶下來，趕快趕上去一看，嘿！原來是個流星鎚兵。正想要解決他時，又來了一名劍士，這下子可不妙，只好先退回梯子旁，讓敵人無法前後夾攻，然後再一一擊倒。

步上第二層階梯後，會從房間內出現一名流星鎚兵，別浪費十字弓，他會閃開的，用巨劍解決掉他就成了。進入房間後，會看到一名鎧甲武士正等著主角，而後方則是萬惡的魔法師。別攻擊鎧甲武士，那是沒用的，魔法師會幫「他」補充生命力，是個打不死的傢伙；不過只要你 K 到後面的魔法師，他就會倉徨逃走，而鎧甲武士也會倒下。嗯！原來只是副空的鎧甲，難怪打不倒它。進入旁邊的小房間後，裡面不僅有儲存點，還有個隱藏的紅色方塊可回復生命力。

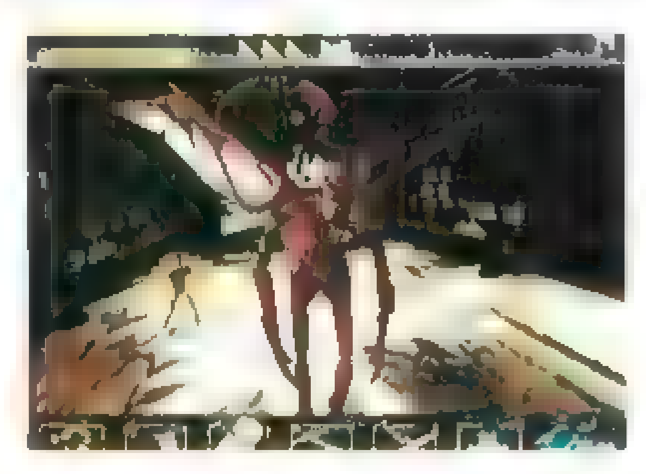


走進剛才魔法師身後的房間後，赫然看到一隻怪獸正躺在桌上睡覺。用十字弓叫醒牠之後，利用桌子當障礙物，可以輕鬆地將牠擊倒。解決怪獸之後，魔法師又出現了，這次他很緩慢地走入牆上的壁畫中。別急著攻擊，魔法師身上可是有防護結界的，這時攻擊他反而會自討

苦吃。還是跟著他進入畫中吧！別到處亂碰，摸到毒藥瓶可是會讓你受傷的。



來到一個房間後，旁邊會有個女幻法師用魔法彈攻擊你，先將她打倒，便可得到本關的最強武器－魔杖。魔杖可射出相當強力的魔法彈，又不需裝填時間，可說是相當好用的武器。桌上除了可增加生命力上限一格的黃筒外，還有一隻黑貓，雖然只要一發魔法彈便可解決，但由於會不斷再生，所以最好先集中力量攻擊躲在一旁的魔法師。魔法師除了會以雙手射出雙重魔法彈以外，也會使用瞬間轉移避開攻擊，所以使用魔法彈時最好瞄準後再攻擊；如果彈量不夠的話，他一開始所在的閣書架也藏有魔杖。



解決魔法師之後，沒想到這傢伙在嗝屁之前還搞了一個麻煩。當主角走進最後的大廳時，遠方的牆壁突然爆裂開，出現了一隻巨大的雙翼怪物。原來魔法師在最後召喚出地獄深處的惡魔，看來有一番硬仗要打了。一開始時惡魔會不斷地飛來飛去，以擾亂主角的攻擊；接下來牠落地之後，會從口中不斷地吐出凍氣彈攻擊，這時得等凍氣彈出現的一瞬間再閃避，否則會被 K 中。如果近身作戰的話，要小心其利爪的攻擊。如果你能好好地利用先前所找到的魔杖的話，就可以比較容易地解決惡魔。當擊倒惡魔時，會出現一個增加生命力上限的黃筒，別忘了拿；之後再往惡魔飛進來牆壁走去並往下跳，便可以通往下一關了。

〔大航海時代〕

★西洋劍：一開始就可以得到的武器。攻擊距離頗長，算是頗好用的武器。

★長戟：打敗戟兵後可以得到，比西洋劍好不了多少。

★火槍：以火藥擊發鐵彈的長距離武器，威力超強，但射擊後必須再裝填彈藥。

★短棍：土人的肉搏武器，可以攻擊下盤的敵人。

★吹箭：土人的長距離武器，比火槍的威力要小得多。

★船長（舵手）：船頭在及船尾各有一名，是西洋劍的好手。

★水手：遠距離用火槍攻擊，近距離則使用拳腳。

★公主：居住在船艙內的女子，使用西洋劍。生命力超乎意外地高！

★戟兵：守護公主而在船上巡邏的士兵。所使用的長戟攻擊距離頗長。

★土人：美洲大陸的原住民，會使用短棍或吹箭攻擊。

★毒蜘蛛：當主角接近時會從瓦甕中出現，只有短棍才能給予致命的打擊。

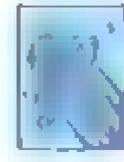
★鳥人：雙手化爲翅膀的土人，會四處飛翔，並伺機以飛踢攻擊。

★祭司：正在舉行獻祭時卻被主角打擾。並不構成威脅。

★侍女：侍奉國王左右的女子，具有相當的戰鬥力

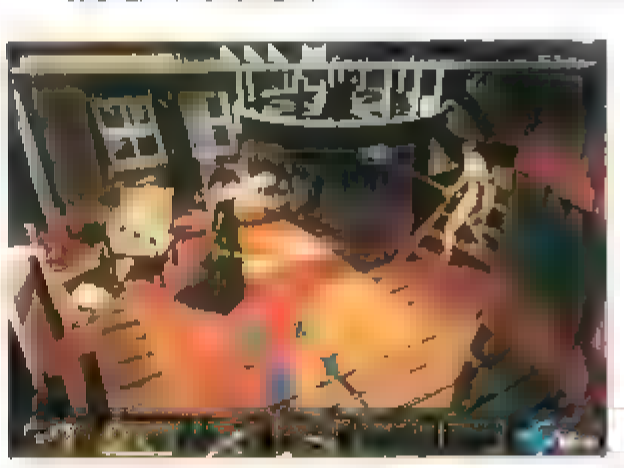
★國王：土人的首領，雖以空手作戰，但不能小看

★大祭司：第五關的大頭目，身手相當敏捷，也能連續攻擊，比外表要難纏得多。

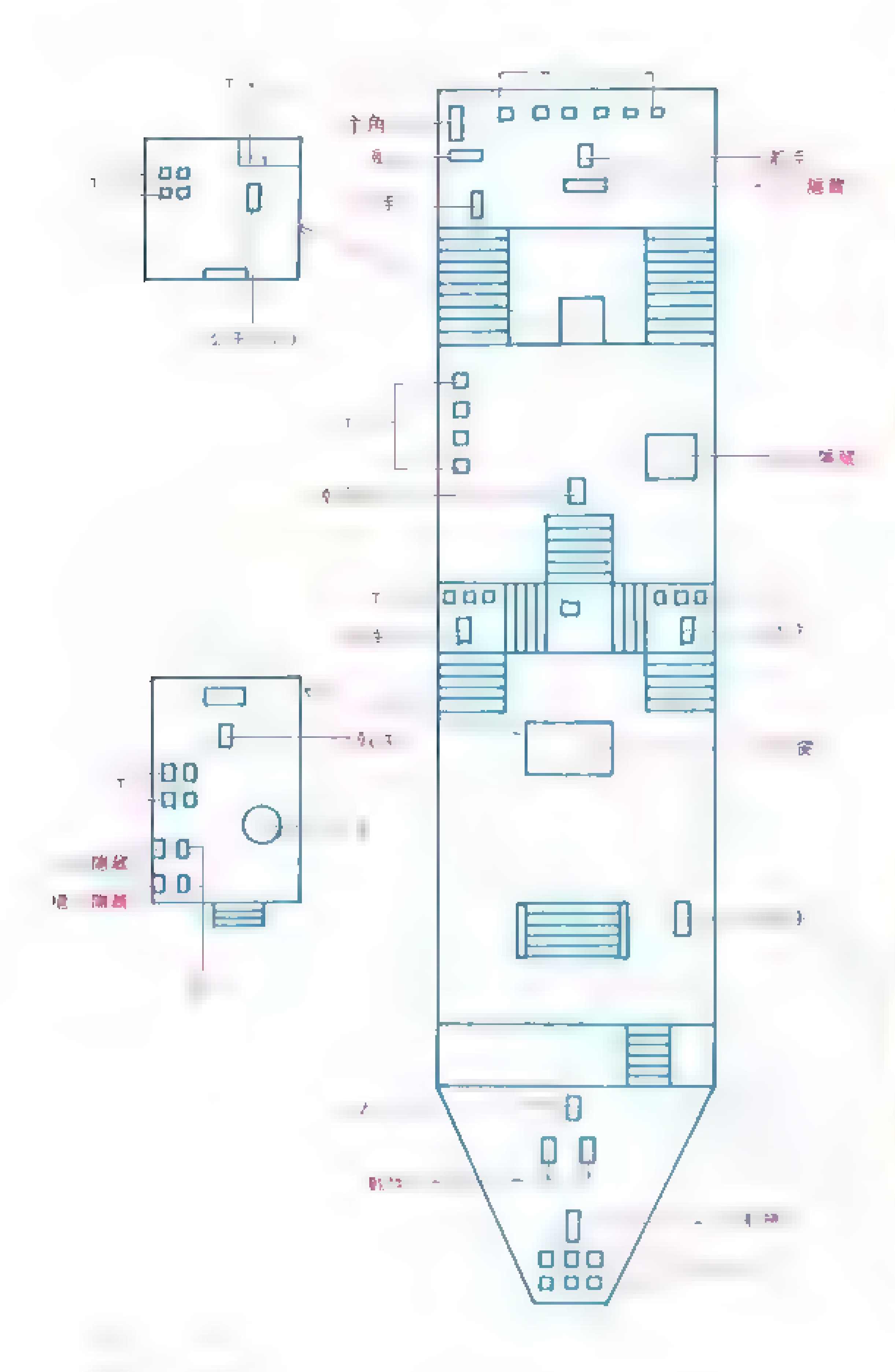


攻略

當主角傳送到一艘大船上時，旁邊正好插著一把西洋劍，這可是相當實用的武器，立刻拔起來據爲己有吧！這時旁邊的舵手因爲不滿你擅自登船，便拔出他的劍要與你一決勝負。在旁邊有不少補充生命的物品，好好利用吧！擊敗舵手後要走下階梯時，會出現一名水手向你攻擊；由於他會開槍射擊，所以要儘快接近並打倒他。這時會掉落一把火槍，別忘了撿起來，其威力可是相當強大的。



走下階梯後，別急著往前走，先到船艙內參觀一下。咦！原來這是公主的閨房，公主爲了教訓你這無禮者，也拿起了劍要砍人。公主的生命力奇高，但戰鬥力不強，應該可以順利擊倒，別浪費火槍的彈藥。打倒公主後別忘了



搜一下桌子。

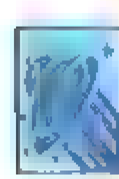
走出艙房後往船頭方向走，這時公主的護衛戟兵會前來，但已經晚了一步。戟兵的攻擊力不算高，但攻擊距離較長，要小心防禦。打倒戟兵後走下階梯時，會從左右各出現一名水手開槍K你，這時要趕快先打倒其中一名，剩下另一個傢伙就容易多了。



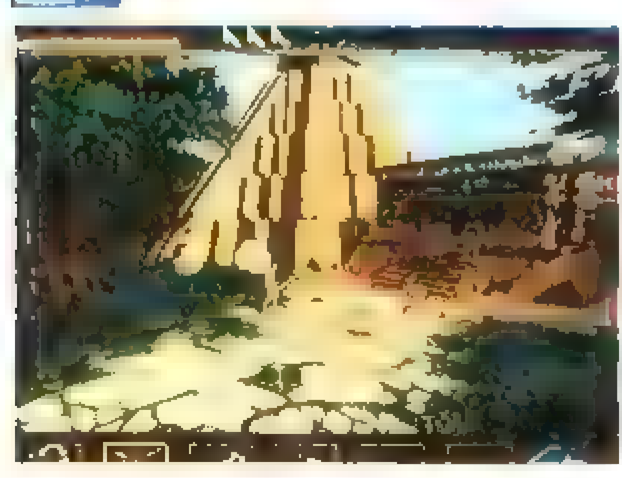
走到船艦的中央部份時，會看到甲板上有一個打開的天窗，跳下去後便來到船上的儲藏庫，裡面有一名戟兵正在此偷吃東西，不料被你看到，他決定殺人滅口。打敗了這傢伙後，可以在此的儲存點記錄一下進度。這時別忘了旁邊的火砲，其在儲存點的另一側，這裡可有不少好東西。走出船艙後，恰好被一名水手撞見，原來最近食物經常短少，船長便決定派人在儲藏庫附近準備抓偷吃的傢伙，真是白貓偷吃，黑貓遭殃。在百口莫辨下，乾脆一劍把他解決。



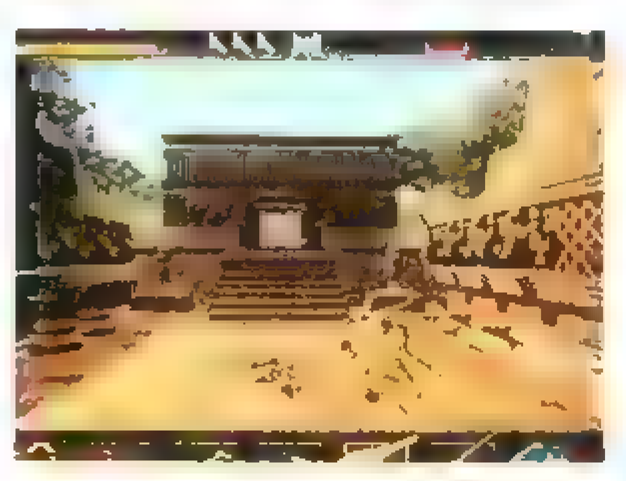
走上船頭的甲板之後，會有兩名戟兵一起向主角攻擊，這時要避免被圍攻；如果你覺得太煩的話，一槍斃了他們也是可以的，只是稍微浪費了些。其實時間充裕的話，你可以用肉搏的方式，因為旁邊有一個讓生命力上限提高一格的黃筒，同時也可以讓你的生命力全滿。打倒他們之後，便要面對船長了，如果你有剩下一些火槍的彈藥，先K他一下可以減少不少麻煩，不然就得好好地鬥劍一下了。打敗船長後，走到船頭的最末端便可以過關了。



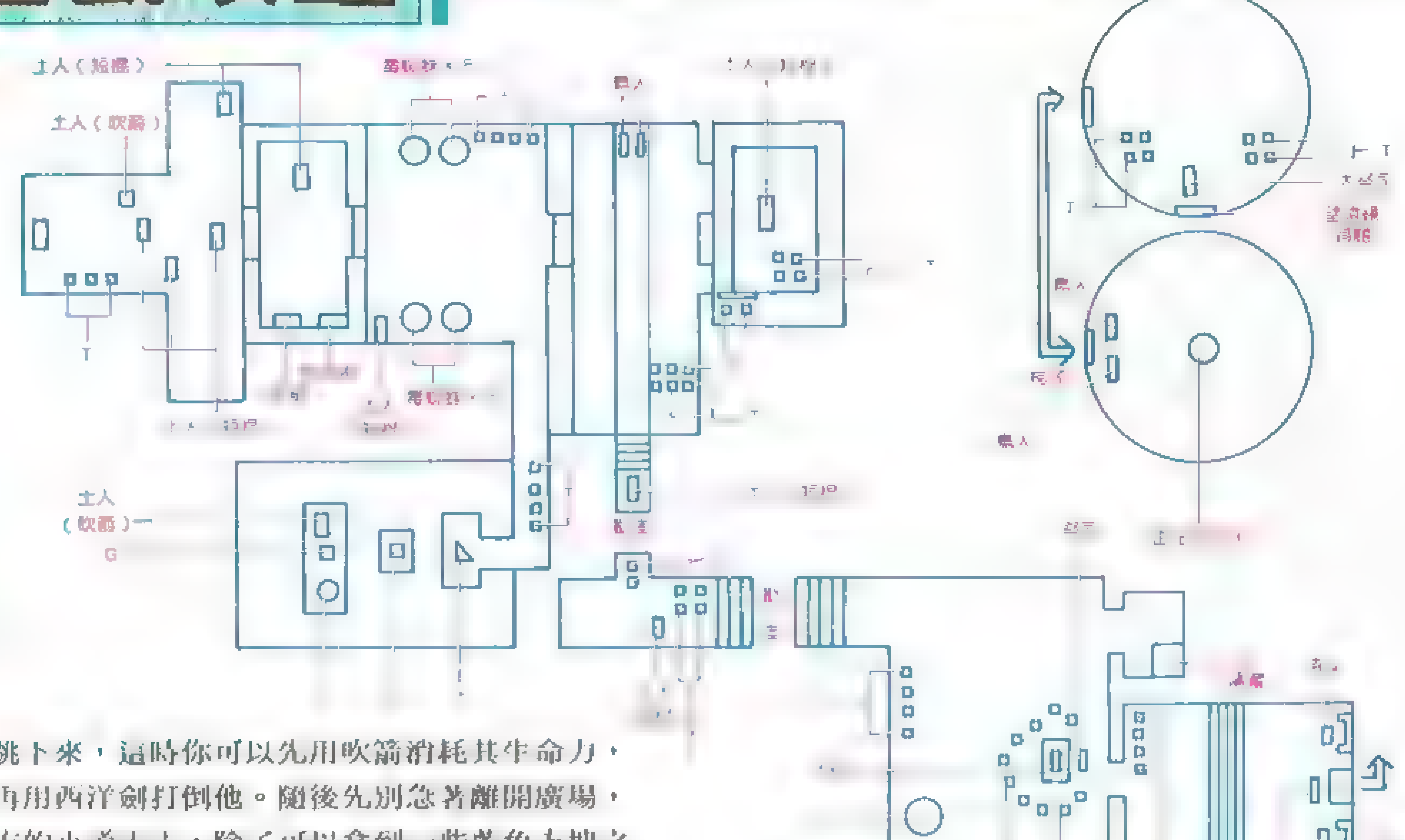
攻略5－2



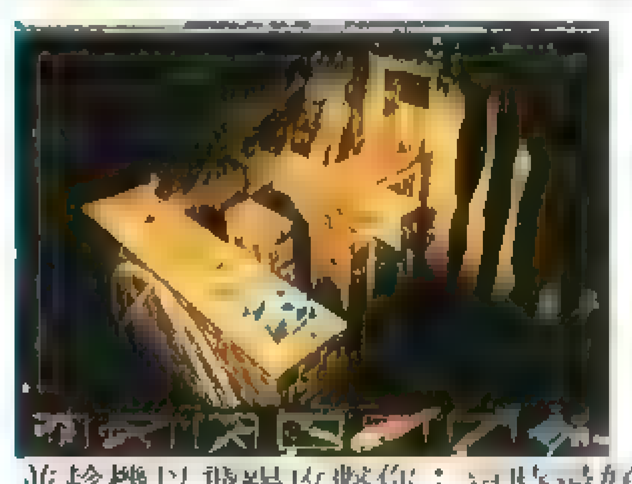
當船艦靠岸之後，主角發現來到了中美洲的印加帝國，這時巡邏的土人發現主角侵入，便發動攻擊。一開始的兩名土人中有一個會使用吹箭攻擊，所以要儘快接近他並予以打倒；由於土人的身手相當快，所以最好用反應較迅速的西洋劍來應付。當解決了這兩名土人後再往前走時，會從旁邊及屋頂上出現三名土人發動第二波攻勢。小心別被圍攻了。進入屋子後，會突然遭到埋伏在裡面的土人襲擊，這時小心別被他逼出屋外，因為屋子內還有不少好東西可以拿，別錯過了。



離開屋子後，進入中央的大廣場時，會從左右兩邊的瓦甕中跑出一群毒蜘蛛，由於一般武器無法攻擊得到，所以得改用短棍來攻擊。打死了這一大堆煩人的毒蜘蛛後，會有一個土人從遠處的高



台上跳下來，這時你可以先用吹箭消耗其生命力，然後再用西洋劍打倒他。隨後先別急著離開廣場，往遠方的小道走去，除了可以拿到一些藍色方塊之外，還有個隱藏入口可以進入一個秘室。進入秘室後會看到有個土人正想用吹箭對付你，別客氣，送他一發子彈以將其擊落，不然掉下深淵的就可能變成你。當你要跳過前面的兩個斷處以便到達儲存點時，記得要算好距離，尤其是要跳過第二個斷處前先儘量後退，不然會很容易跳過頭。



當你儲存進度並從原處離開秘室後，從另一邊離開廣場時後看見兩個手化為翅膀的鳥人，他們會四處飛翔以擾亂你的判斷，並趁機以飛踢攻擊你；這時最好先集中攻擊一個敵人，讓他沒有飛離地面的時間，在連續攻擊下便可以很容易地打倒，剩下另一個就輕鬆多了。打敗這兩名鳥人後可以往另一側的入口走進，會看見一名土人往你襲來；打倒他之後不但可以取得地面上的藍色方塊，在另一邊的入口之隱密處還藏有紅色方塊，別忘了過去拿取。

離開這個小廣場再往前走時，在走上階梯時會有個土人擋住你的去路。這個土人的身手頗為敏捷，打敗他可能要花點時間。打倒土人並走上階梯後，先停住腳步，因為前方有處斷崖，一不小心便會掉落。跳過斷崖並通過拱門後，會有個土人出現，把他K下右側的斷崖會輕鬆許多。

跳過第二個斷崖後便來到一處相當廣大的廣場，這時你可以先在旁邊的儲存點記錄進度。再往前走時會看到一個祭司正要獻祭，而祭品竟然是一名少女！路見不平的主角正要出手攔阻，沒想到少女竟然不領情，反而認為你妨礙了她獻身於神明的榮耀，便與祭司一起出手打你，真是好心沒好報。



擊倒敵人並來到祭壇後方的大門，用空白鍵打開大門後，便來到了一處頗大的宮殿。這時宮殿內部的國王看到主角侵入，便命令左右的兩名侍女攻擊，這時別走上階梯，不然連國王也會起身同時攻擊你；打敗了兩名侍女後再走上階梯，準備與國王對決。國王比一般土人強悍許多，對付他的話可要費一番手腳。打敗國王後坐上王座準備過過癮時，王座突然往上昇，原來這個時代就有電梯了。



王座上昇到一個圓型建築物時（可能是塔吧！），旁邊的兩名鳥人會立刻發動攻擊，由於地方相當狹窄，所以鳥人的活動範圍也大受限制，要對付起來也輕鬆多了。打敗鳥人後可以從牆壁的小梯子往上爬而來到塔頂。這時塔頂有一名大祭司正在用望遠鏡觀察天象，可別小看了他，這可是本關的頭目哦！大祭司的身手非常敏捷，不但會往左右及後方翻滾以閃避攻擊，還會用各種意想不到的方

式攻擊，是個頗難應付的對手；如果你的火槍還有一些彈藥的話，就別省了，全部往他身上招呼吧！

打倒大祭司之後，讓主角前往望遠鏡之處觀察天象，就可以前往下一關。



西部

武器

★短槍：一開始打倒在旁邊打瞌睡的人後便可得到，是本關最基本的武器。

★散彈槍：雖然一次只能裝填兩發子彈，但威力要比一般子彈強了許多。

★長槍：是本關的主力武器，不僅具有相當的攻擊力，一次裝填的彈量也頗多。

★炸藥：投擲在地上後過一段時間便會爆炸的武器，在未爆炸前可撿起回收。

★雙槍：主角的雙手將各持一把槍，不僅射速及裝彈量都大增，向左右閃避的動作也會變得相當敏捷。

★警長：當主角進入時便會騎馬出現，是個能輕鬆解決的對手。

★短槍手：以短槍攻擊的對手，攻擊火力不強。

★散彈槍手：以散彈槍攻擊，最好趁他未攻擊時先發制人。

★長槍手：使用長槍的敵人，要注意其攻擊的時機

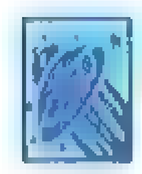
★炸藥手：會丟炸藥攻擊主角，可趁炸藥未爆炸前予以撿回。

★保鑣：守在洞口的彪形大漢，會使用各種武器與主角戰鬥。

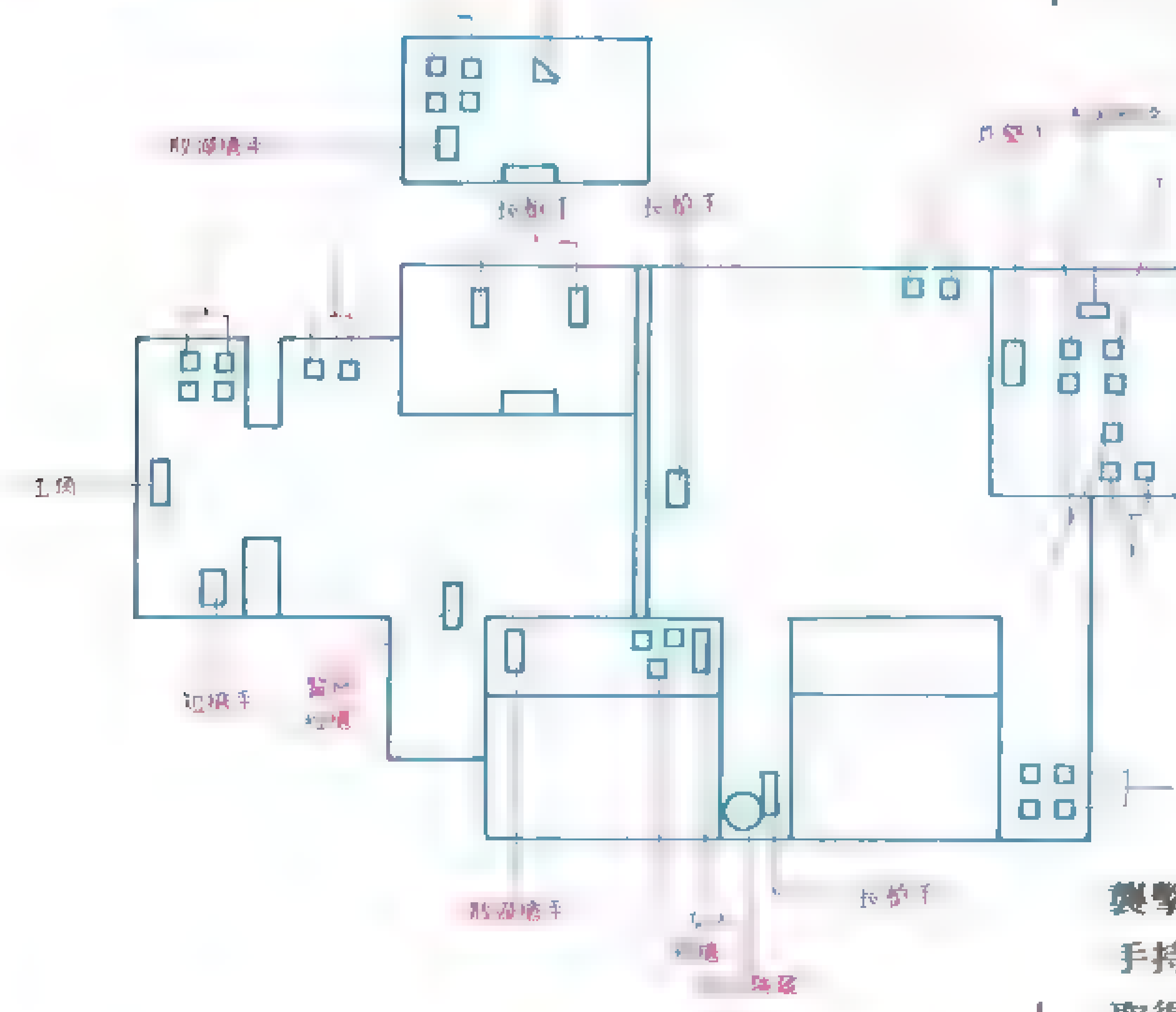
★雙槍手：手持雙槍的雙槍客，動作頗爲敏捷。

★印第安人：有持弓箭及長槍兩種，可以很輕鬆地解決。

★老礦工：在礦坑中工作的老人，是個可憐的犧牲者。



攻略 6



本關可是靠槍維生的關卡，所以沒事就填滿彈藥可是件相當重要的事。一開始時主角會看見有一名槍手正在打瞌睡，趁機打倒後將可以撿到一把短槍。當主角進入小鎮後，維持治安的警長將會騎馬前來，看來這個小鎮不歡迎外地人。這時先別浪費彈藥攻擊，等到警長下馬並準備攻擊你時再予以攻擊。打倒警長後旁邊的屋頂會出現兩名槍手襲擊你，將他們打倒後再進入該棟小屋內，會有個手持散彈槍的傢伙正準備向你開火。儘快打倒他並取得散彈槍之後，在小屋裡面還有個可補充人數的三角形，可別忘了拿。

走出小屋後擊倒籬笆後及走廊下的槍手後，沿著走廊前進時會遇到一名手持洋傘的女子往你走來。可別大意了，因爲該女子會突然掏出短槍攻擊你，所以最好先下手爲強。打倒他之後再走向另一棟小屋時，在兩棟小屋之間的狹道會有個槍手襲擊你，打倒他之後往其所在方向走去，不但可以找到本關的主要武器－長槍，還可以在旁邊的木桶找到隱

藏的紅色方塊。



通過走廊並來到一棟倉庫的門前時，突然會有人從二樓丟炸藥下來，由於爆炸範圍頗大，所以不易閃避；既然如此，不如在炸藥落地後未爆炸前先撿起來，然後再將炸藥丟回窗口。只聽『碰！』一聲，好厲害，竟然整棟倉庫都垮了！八成炸到了炸藥堆。在經過倉庫的廢墟時，會有根木板從上面掉下來，不小心的話可是會被 K 到的。

通過倉庫廢墟後便來到了一條山道，這時旁邊會出現一名印第安人用弓箭攻擊你，如果將他擊倒的話，還會出現三名印第安人分別用弓箭及長槍打你。——解決之後，在山道盡頭會有個全副武裝的槍手擋住你的去路，而在他的後方有處礦坑，看樣子他八成是這礦坑的保鏢。由於保鏢在攻擊時會利用旁邊的大石塊掩護，所以相當難瞄準；如果你在前面的倉庫對戰時有多撿幾根炸藥的話，在這裡就可以大大地派上用場了。打倒他之後進入礦坑，便可以前往下一關。

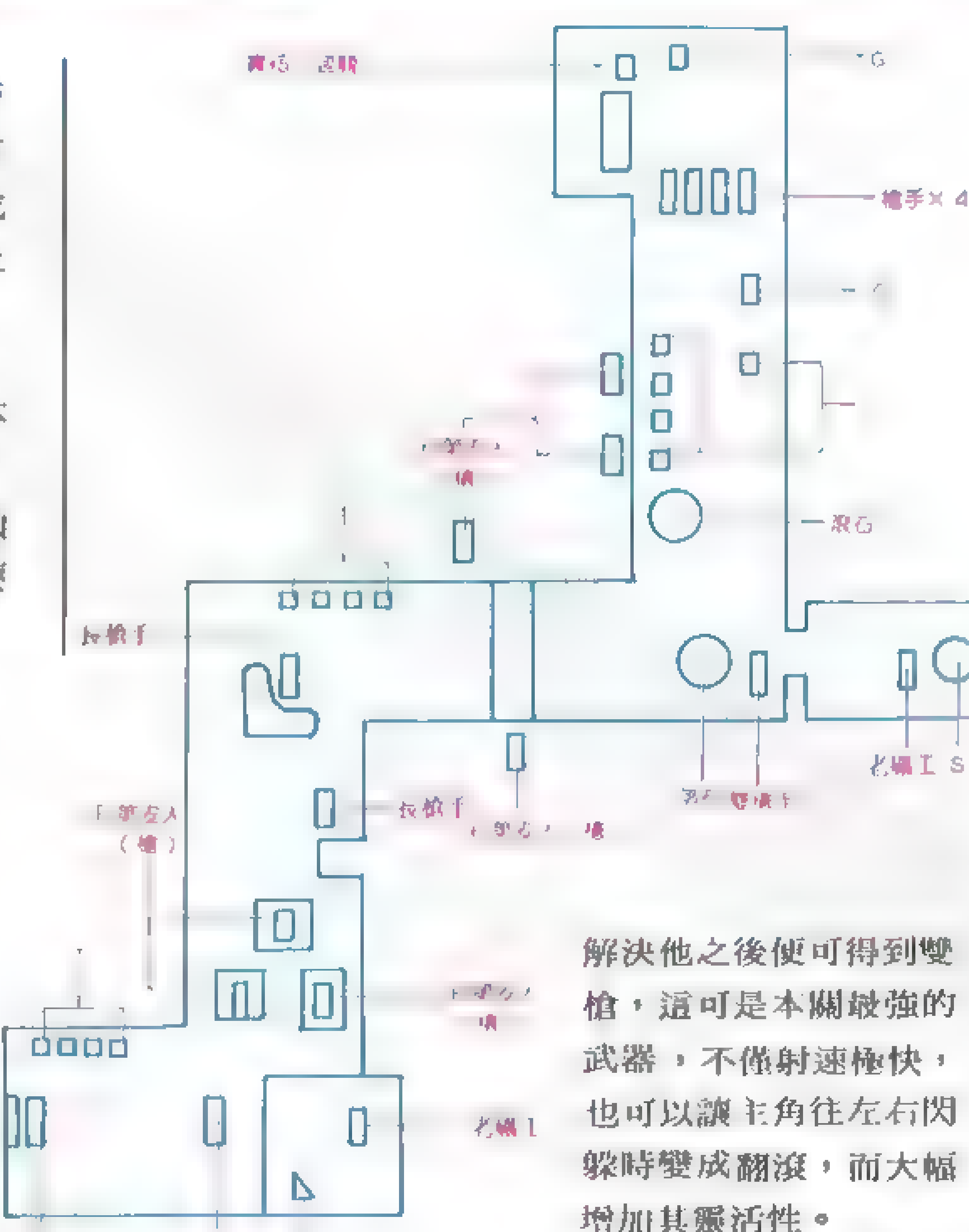


攻略 6—2

走出礦坑後，在旁邊會看見一名老礦工正在賣力地工作，別心存仁慈，一槍讓他解脫吧！旁邊有一棟簡陋的小屋，如果主角進入的話，可以在此找到補充人數的三角形，但也會有個老礦工進來阻止你，送他去找剛才的同伴吧！

走出小屋後，前方的地上有三個頗大的坑洞，在坑洞中會有印第安人出來襲擊你，如果你覺得不容易瞄準攻擊的話，就用炸藥把他們送上西天吧！再往前走時，會有兩個槍手分別躲在山壁及大石頭後方攻擊你，這兩個傢伙也不算太難應付，只是要瞄準再攻擊就對了。

繼續往前走時，高空有個橫跨的石橋，而兩邊會有印第安人開槍攻擊，很容易就可以解決他們。在往前走時要小心點，因為會突然掉下一大塊巨石，若被打倒會造成相當大的傷害。在巨石掉落不遠處有個礦坑入口，在進入後就隨便開一槍，這樣會造成礦坑的崩落，而使得裡面的老礦工遭到活埋—如果你進去裡面再開槍的話，被活埋的可能就變成你。等到落石掉完後再進入礦坑，在盡頭處會有個儲存點，可讓你記錄一下進度。



當主角要走出礦坑時，會突然遭到一名雙槍手的襲擊，這時你可以用炸藥先攻擊他以減少其生命力，再開槍將他打倒。要注意他可是相當會閃躲的，算是個中頭目級的敵人。



解決他之後便可得到雙槍，這可是本關最強的武器，不僅射速極快，也可以讓主角往左右閃躲時變成翻滾，而大幅增加其靈活性。

繼續往前方的斜坡走時會突然滾落一個大石頭，如果你手持雙槍的話，便可以輕易地往旁邊避開；至於埋伏在山道旁邊的印第安人則根本不是

對手。走上斜坡後主角將會看到一輛翻倒的馬車，而旁邊有一個寶箱，當主角正想打開箱子時，突然出現了一群槍手，看來對方打算以多欺少。雙槍固然好用，但如果你還有剩下一些炸藥時，不妨使用看看，可以得到更好的效果。打倒這群槍手並前往打開箱子後，便可以前往下一關了。

【現代戰爭】MODERN WARS

武器

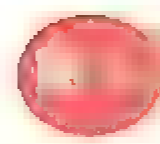
★手槍：打敗一開始的日本士官後可以得到，左輪型式之手槍。

★步槍：步兵用的槍，不僅比手槍威力大，裝彈量也多了不少。近戰時還可以使用刺槍術攻擊。

★機槍：滾筒式手提機槍，可以密集地射出一排子彈，但耗彈量也相當驚人。

★手榴彈：投擲出後不久便會爆炸的投擲武器。威力自然相當強大。

★火箭筒：步兵用反坦克火箭，具有最強的威力，但攻擊後必須再裝填火箭彈。



★士兵：手持步槍的士兵，近距離時會使用刺槍術，前進速度頗快。

★士官：身穿黑色軍服的軍人，以手槍攻擊遠方的敵人，近身時則用拳腳對打。

★碉堡：具有強大防護力的軍事掩體，以機槍攻擊來犯的敵人。

★飛機：二次大戰的零式戰機，會以機槍掃射主角

★軍犬：軍用猛犬，撲向敵人並咬斷對方的喉嚨

★女越共：別小看她，手持機槍的威力可不小哦！

★軍人：看起來頗像美國大兵。會成群結隊地以手槍攻擊，能以翻滾來閃避攻擊。

★流浪漢：會用手上的破傘打人，不足爲懼的敵人

★大亨：遭到攻擊後會往出口逃命，別讓他活著離開。

★恐怖份子：好像阿拉伯地區恐怖份子，會使用機槍突擊。

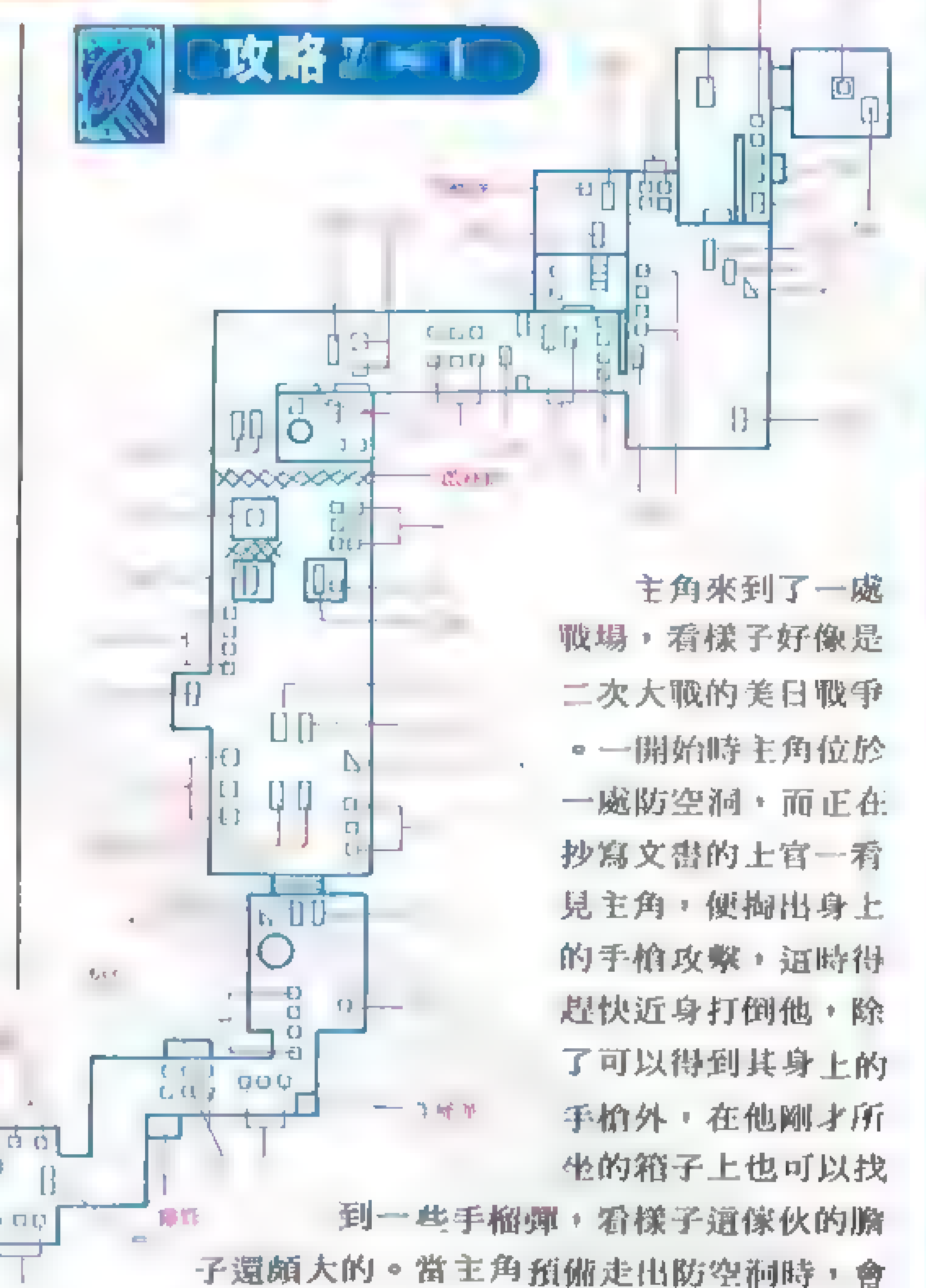
★無賴：會投擲手榴彈，行動度速度極快，用機槍掃除他們吧！

★火箭兵：用火箭彈迎向主角，儘快打倒他，以免遭受其重創。

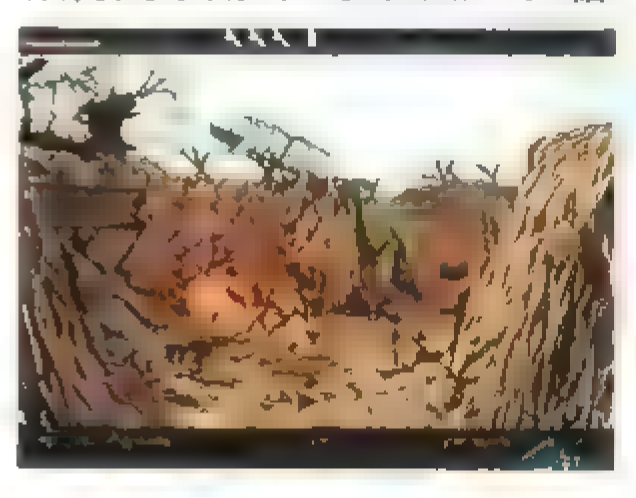
★吉普車：由恐怖份子駕駛，會以高速向你撞來，可用火箭筒摧毀。

★戰車：第七關的大頭目，會以戰車砲及機槍猛烈襲來，只有火箭筒及手榴彈才能打倒。

攻略



主角來到了一處戰場，看樣子好像是二次大戰的美日戰爭。一開始時主角位於一處防空洞，而正在抄寫文書的士官一看見主角，便掏出身上的手槍攻擊，這時得趕快近身打倒他，除了可以得到其身上的手槍外，在他剛才所坐的箱子上也可以找到一些手榴彈，看樣子這傢伙的膽子還頗大的。當主角預備走出防空洞時，會有個士兵聞聲跑進來察看，開槍將他打倒後，便可以得到本關的主要武器—步槍。



走出防空洞之後，在沿途會有兩個地方突然爆炸，會使得主角遭到相當大的損傷。在進入小徑盡頭的防空洞之前，別忘了在角落處先搜尋一下，還可以找到一些手榴彈。進入防空洞後會有兩名看守的士兵，用步槍解決他們之後，可以在此處的儲存點記錄一下進度。

主角一離開防空洞後，前面會出現兩名士兵，擊倒後再往前走時，後面還會再出現士官及士兵各一名，而旁邊的坦克遺骸旁也會有個士兵放冷槍。



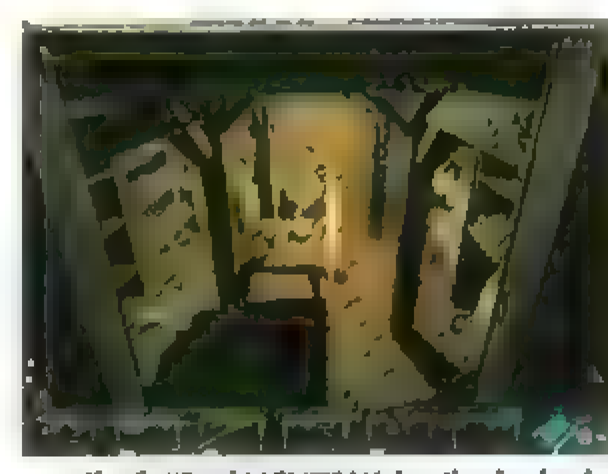
接下來就比較棘手了；在前方有個圍有鐵絲網的碉堡，會用機槍掃射主角，一般武器無法破壞它，你必須使用手榴彈丟入碉堡的機槍口，要訣是等到瞄準游標出現時就將手榴彈丟過去，多試幾次便會命中。當手榴彈成功地丟入機槍口之後，就會在其內部爆炸，同時也會將前方的鐵絲網炸出一條通道。這時碉堡後方會跑出兩名士兵攻擊主角，將他們擊倒便可繞到碉堡後方。



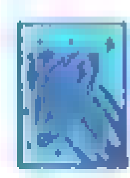
當主角正要繞過碉堡後方時，會看到有一名士官正帶著兩名士兵接近，你可以先計算他們的行進時間再丟出手榴彈，這樣便可以輕鬆地解決掉這批敵人。這時碉堡內還會跑出一名士兵，順手將他解決。從碉堡後方的入口進入後，會發現旁邊有個士兵正在打瞌睡。衛兵睡覺，該殺！宰了他之後，可以在旁邊的儲存點記錄一下進度。



離開碉堡後，延著小路走並解決掉前面的三名士兵後，會來到一棟小屋前；這時小屋二樓的窗口會丟出手榴彈攻擊你，所以要儘快衝入小屋內找尋這個亂丟垃圾的人。從木梯登上二樓並打倒敵人後，可以在旁邊找到增加生命力上限的黃筒及一些手榴彈。走出小屋後會遭到躲在矮牆後的士兵攻擊，解決他之後便可以來到廣場。進入廣場後，會分別遭到三名士兵由不同的方向攻擊；打倒他們後要進入房子前，別忘了先拿一下補充人數的三角形，這個三角形位於屋子入口的附近，由於被矮牆遮住，所以要仔細觀察。



進入房子後會遭到屋子內的士官及吧台後的士兵攻擊，打倒他們後先到吧台後搜尋一下，可以拿到紅色方塊。進入地下室後，先拿取旁邊可增加生命力上限的圓筒，再拿起桌上的酒瓶，就可以過關了。



攻略 A—2



走出地下室之後，主角發現來到了現代。解決掉旁邊打瞌睡的軍犬並往前走時，會出現一名女越共用機槍掃射你，由於威力不小，要儘快將她解決。再往前一段距離時，前面的警衛室會衝出三個很像是美國大兵的軍人用手槍攻擊你；雖然其攻擊威力不大，但身手頗敏捷，如果你已經撿起女越共所遺留的機槍時，就往他們身上開火吧！接下來還會有一個軍人出現，用步槍便可以輕易地解決了。走進警衛室之後，用空白鍵搜尋入口旁邊的紅色按鈕，可以將室外的柵欄升起，之後主角便可以通過柵欄了。

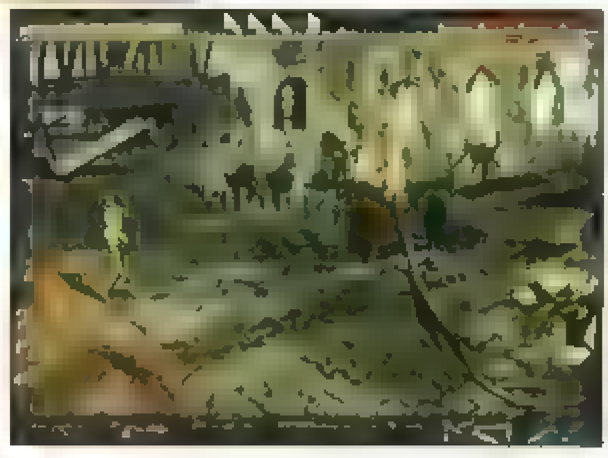
走出警衛室並沿著路前進時，會突然遭到一名火箭兵以火箭攻擊你，要儘快擊倒他並取得火箭筒，這可是打倒本關大頭目的利器。接著打倒沙包後的三名士兵後，便可以看到道路盡頭處有個補充人數的三角形；先別急著過去拿，因爲在其後方會有個火箭兵趁機攻擊你，而旁邊也會有個女越共在旁攪局。一一擊倒並拿到三角形之後，便可從旁邊的地下鐵入口進入，不過當你要進入前還有個女越共會突然襲擊你，就一併做掉吧！



進入地下鐵之後，發現電車早就故障了，但是還有個流浪漢及大亨在此逗留。擊倒他們後會看到盡頭處有儲存點，不過在主角接近時，會從入口處出現兩名穿著輪鞋的無賴，他們不但速度相當快，而且還會用手榴彈攻擊你，所以要用機槍儘快將他們掃除。

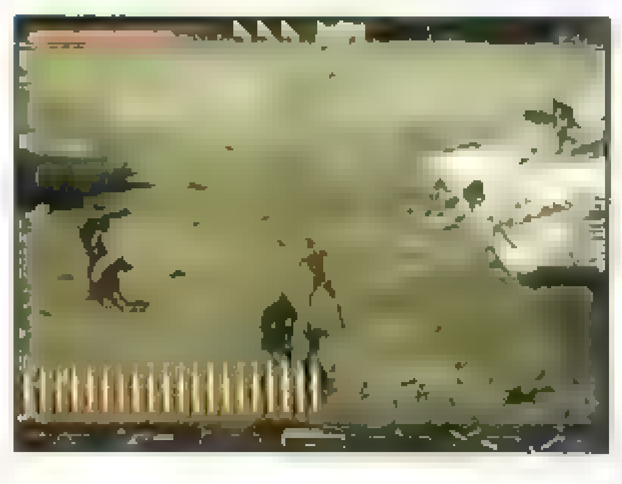
記錄了進度並從旁邊的地下鐵出口回到地面後，發現此城市順的已經變成了一處廢墟。略往前走時會出現兩名打扮像阿拉伯人的恐怖份子及女越共，由於他們都手持機槍，具有相當的危險性，所以

要立刻用機槍反擊，以免遭到重創。走上斜坡要進入街道時，前方會突然出現一輛載著兩名恐怖份子的吉普車往你衝來；如果你有火箭筒的話，可以連人帶車一起炸掉，但是火箭彈的數目不多的話，還是先避其鋒，等他們下車後再用機槍掃射就好了。



繼續往街道內走時，在盡頭處會有個火箭兵攻擊你，在擊倒他後別忘了去拿取火箭筒；這時屋子二樓及另一邊的街道也會有恐怖份子及軍人攻擊你，用步槍就可以打倒了，因為街道盡頭處還有兩個紅色方塊可以恢復生命力。走進街道盡頭旁的屋子後，會發現其後面已經破了一個大洞而接著一條小路通往廣場。當你沿著小路走前進時要注意腳下的兩條細線，這是用手榴彈作成的詭雷，別觸發了它們。用跳躍或以手榴彈引爆都是個不錯的主意。

來到廣場後，首先會出現一個踩著滑板的無賴在你身邊環繞，並伺機用手榴彈攻擊；用機槍打倒他後要立刻裝填好所有槍支的彈藥，因為等會兒會有三名軍人各帶著一隻軍犬，從三個不同的方向襲來，將所有的子彈都送給他們吧！因為等一下出現的大頭目－戰車可不是一般槍彈可以擊損的。



戰車不僅會前後移動讓你的火箭筒不易瞄準，並會用戰車砲及機槍攻擊，是個非常難對付的敵人，所以你必須算好其移動的前置量並用火箭筒攻擊。如果火箭筒用完的話，再用手榴彈打倒它吧！擊倒戰車後，只要再往前走並到電話亭內打電話，便可以通往下一關了。




承下頁

【未來】

武器

★雷射手槍：一開始在自己的房間內可以搜得，是相當實用的武器。

★分子束機槍：使用時會自動射出一排分子束，威力強大但耗能頗兇。

★戰鬥溜溜球：肉搏用的近戰武器，威力頗強，是過關斬將的必備法寶。

★手榴彈：投擲後不久會爆炸的投擲武器，有些場合用得到它。

★太空裝：可在破碎的玻璃櫃中找到，裝備後可略為增加攻擊力及防禦力，是過關所必備的物品。



★機兵：類似人形的機器人，會以雷射手槍攻擊。也有些會飛行。

★重裝機兵：配備有分子束機槍的重型機器人，攻擊力相當旺盛。

★雙足守衛：裝有雙管雷射的大型機器守衛，防護力相當高。

★女殺手：使用戰鬥溜溜球，身手相當敏捷，是個頗難纏的敵人。

★防衛球：會在繞行動力爐一段時間後引爆，使附近的事物遭到創傷。

★異形：侵入太空基地的異形，只會用近戰搏鬥，相當容易解決。

★生化異形：結合了機器的異形，具有相當強的戰鬥力，是非常棘手的敵人。

★僵屍：身穿太空裝的人類屍體，會攻擊活著的主角，還會裝『死』哦！

★綠僵屍：會用雷射手槍攻擊，並不難對付。

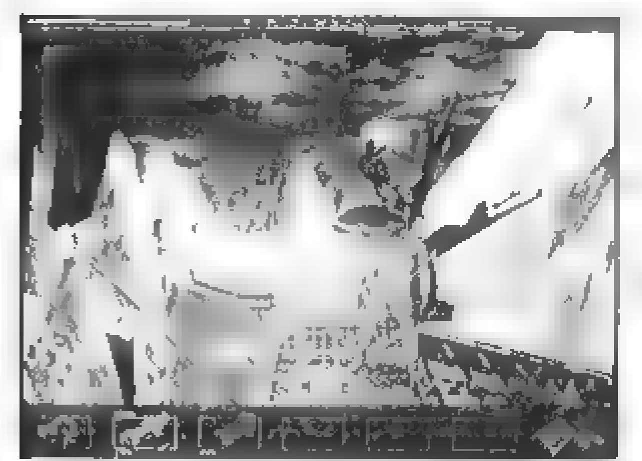
★異形頭目：第八關的大頭目，只有手榴彈才能打倒牠，不過…

攻略 8－1

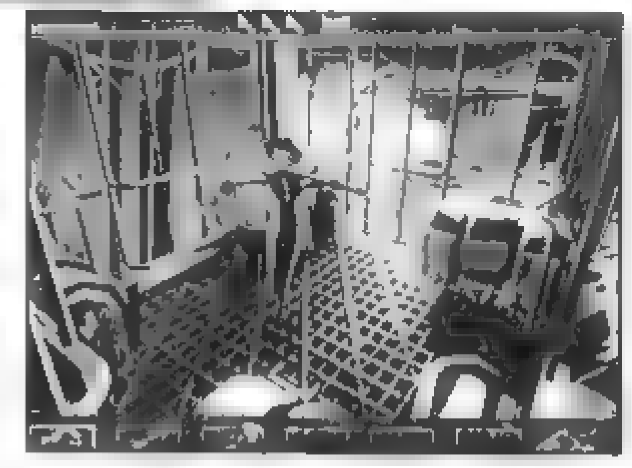
當主角回到自己的房間後，首先拿取地上的雷射手槍再到附近搜尋以取得雷射能量匣及紅色方塊後，再按房門附近暗牆壁上的紅色按鈕，便可以離開房間。走出房間之後，會有個機兵立刻以雷射攻擊主角，這時你可以用雷射還以顏色。打倒它之後，還會出現另一個機兵及女殺手，其中女殺手在攻擊你一次後便會從裂縫逃離，所以可以不用管她。

女殺手離開之後，旁邊的門便會打開；進入房間後，除了原先在房間內守衛的機兵外，還會出現

一個左臂裝備著分子束機槍的重裝機兵，其攻擊速度相當快，要儘快將其打倒。擊敗這兩名敵人後，可在機兵旁找到儲存點記錄進度。



離開房間後，沿著道路走會來到一處空曠的地方，這時會有兩名飛行機兵伺機狙擊你；由於距離頗遠，所以務必要算好其飛行路徑的前置量再攻擊，若使用分子束機槍的話成功率較高。打倒它們後再沿著道路走，會看到一座電梯，而電梯內則有一名守衛的機兵。打倒它之後按下旁邊的紅色按鈕，便可以使電梯下降。在下降途中會有女殺手及雙足守衛出現並攻擊你，其中女殺手的身手頗為敏捷，解決她需要不少時間；若將其打倒後，可以得到戰鬥溜溜球，這可是相當實用的武器，威力要比一般槍支強了許多，是未來途中最重要的武器。





待電梯停住後，沿著道路走會看到一名重型機兵阻擱你，儘快趁它尚未開火前衝到其面前，用溜溜球便可以輕易打倒。之後主角會來到一處動力爐之所在，這時會出現一堆防衛球環繞著動力爐，還以兩名飛行機兵來攻擊主角；你可以趁它們飛到動力爐旁時攻擊防衛球，其爆破威力可以解決飛行機兵。隨後將會遇到本關最難纏的敵人－生化異形，牠不僅會射出雷射，還會以雙手的雷射刀及尾巴攻擊。用分子束機槍攻擊牠的效用並不大，最好靠近牠用溜溜球攻擊，會比較容易獲得勝利。

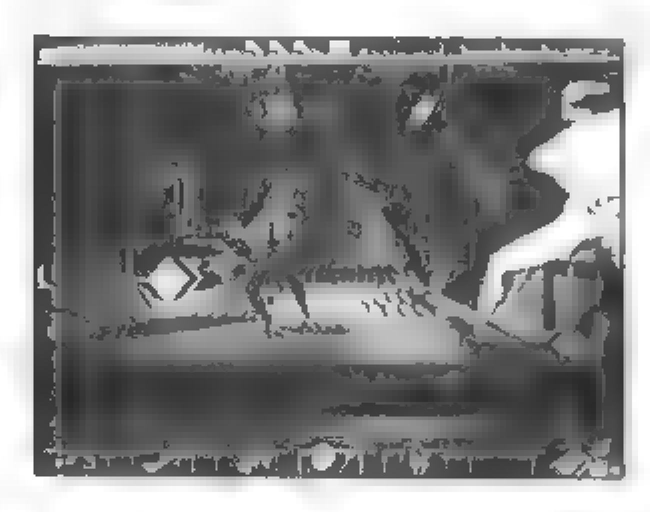


打敗生化異形及阻擋的雙足守衛後，便來到太空船停放處。這時游太空船的左右會分別有機兵及重裝機兵攻擊你，一一打倒後由太空船的左側登上船頂，走到太空船的前端時便可以過關了。

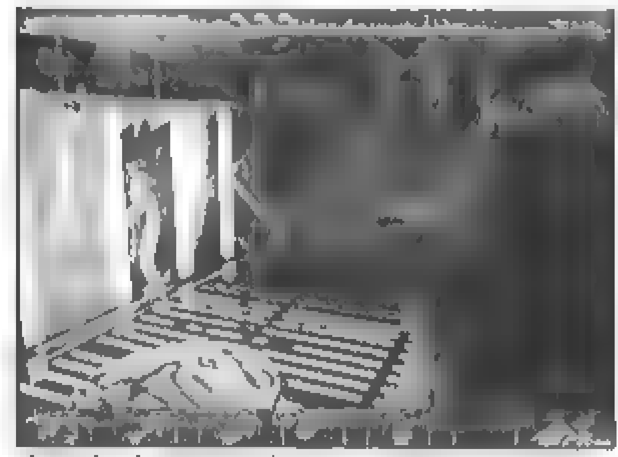
攻略地圖

S
T
太空船
GL
異形
手榴彈（隱藏）
X
綠傷藥
傷藥
雙足守衛
生化異形
GL（隱藏）
GL×3
L
椅子（手榴彈）
分子束機槍（隱藏）
主角
手榴彈
打開頂蓋
升上平台
ML
異形頭目

當太空船停住後，主角已來到一處太空站的內部。這時佔領了太空站的異形一看到主角侵入，會急忙呼叫數隻同伴前來攻擊；你可以先用分子束機槍掃射一番，然後再用溜溜球一一打倒。擊敗異形後別忘了在旁邊的圓桶搜尋一番，可以找到一把分子束機槍。



先進入旁邊的管制室，除了可以拿到一個補充人數的三角形外，還可以在椅子下找到一些手榴彈。出了管制室沿著道路前進，會有個異形擋住去路，解決牠之後旁邊的大門會打開，裡面赫然是生化異形！幸好旁邊有四個紅色方塊可供補充生命力，使用戰鬥溜溜球的話應該能夠擊敗對方。擊敗生化異形及阻擋的雙足守衛後，旁邊的艙門會打開，房間內除了儲存點之外，在旁邊的櫃子內還有一件太空裝，千萬別漏掉了，它可是過關必備物品。



走出房間後，會看到一個身穿太空裝的僵屍往你襲來，看來這是被異形襲擊後的不幸人類，就做做好事送它上西天吧！在戰鬥途中僵屍會突然倒地不動，別以為它被打倒了，這是它用來誘騙主角的技倆，要小心防禦以預防它的突然攻擊。打倒僵屍後沿路前進，還會再遭遇到兩名異形及一具僵屍，用溜溜球將它們KO吧！



來到一個密封的大門時，主角發現週圍沒有可以打開門的按鈕。這時你可以在地上的排氣孔找到一些手榴彈，然後用它將門炸開；不過記得離遠一點，不然會遭到爆炸波及。炸開門之後會遭到僵屍的攻擊，將它打倒後再往旁邊的房間走進時，會遭到一具穿著綠色太空裝的僵屍襲擊，看樣子它應該原先是這裡的主管。綠色僵屍還會用雷射手槍攻擊，如果你穿著太空裝的話，可以大幅減少受傷的程度，不過用溜溜球打倒它會更加順利。房間內除了補充人數的三角形之外，還可以在儀表板上找到紅色方塊以補充生命力。



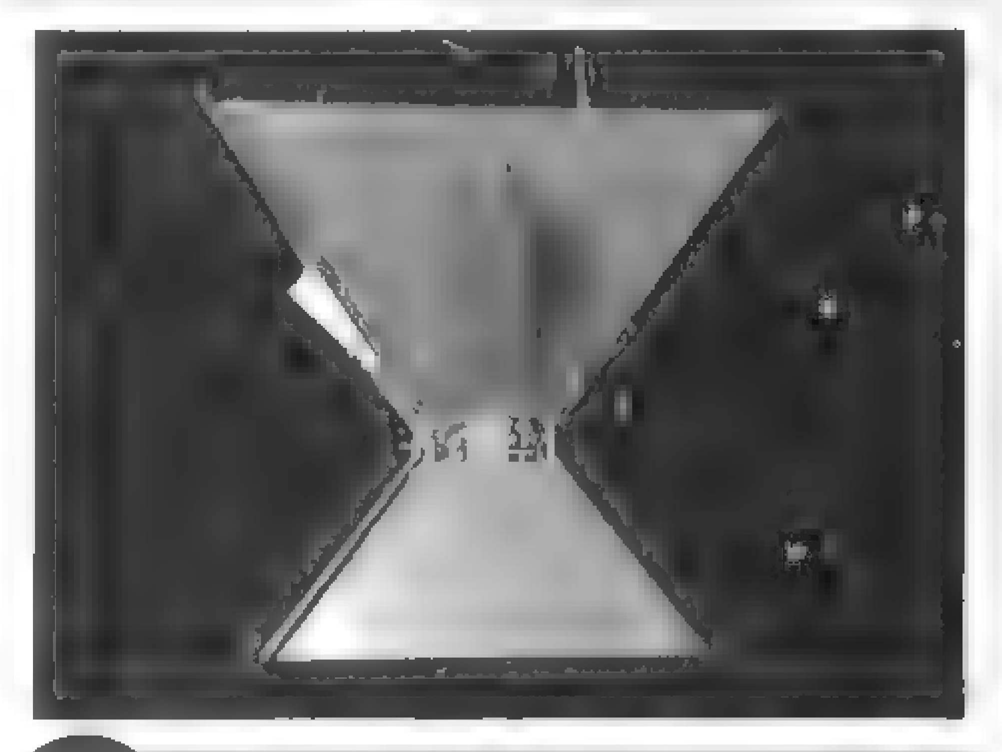
離開房間並繼續往前走時，會遇到兩隻異形及一具雙足守衛；由於旁邊有不少紅色方塊，要打倒它們應該不是難事。進入道路盡頭的房間後，除了有個儲存點可供記錄進度外，還可以在房間內找到一些手榴彈。離開房間後沿著小路走，到盡頭時會看到一個開關；當主角觸動開關時，底下的圓板突然往上升，而本關的大頭目－異形頭目也會隨之上來到主角的面前。

異形頭目是經過機器所強化過的巨大異形，不但攻擊力相當強，一般武器也對它毫無作用，只有手榴彈才傷得了牠。不過還有一個更簡單的方法：只要先穿好太空裝，再到剛才升上圓板開關處之另一側按下另一個開關，這時上方的頂蓋會突然打開，使得太空站內的空氣會急速地大量流向宇宙 [illegible]及異形頭目都會被吹往宇宙；由於此時主角穿著太空裝，因此安然無事，不然就會像那可憐的異形頭目般全身爆裂開來而粉碎了。不僅解決了異形頭目，還可以通往最後一關，可謂一箭雙鵰。





【時間狹縫】 BEYOND TIME





武器

★能源彈：當主角碰觸在四處游移的能源結晶後，便可以得到一定數量的能源彈。



★紅色巨熊：幻化為紅色巨熊的病毒，在主角戰鬥力大增後可以輕易打倒。

★綠色惡魔：幻化為綠色惡魔的病毒，最好取得能源彈後再攻擊。

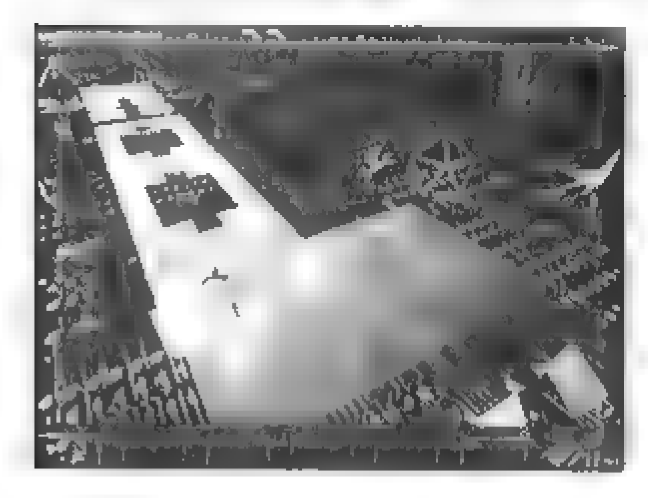
★藍色異形頭目：幻化為藍色異形頭目的病毒，把所有的能源彈往它身上招呼吧！

★藍色鯊魚：最後的首領、元兇。非常難纏的敵人，若有能源彈將可增加勝算，小心它會攻擊主角的女友哦！

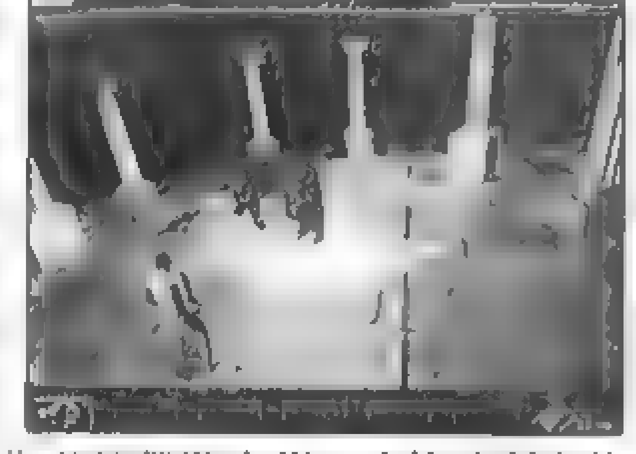


攻略8

當主角恢復意識時，發現進入了電腦空間，而後方的地板正在崩裂中！主角逼不得已只好往前跑，但由於錯覺的關係，想要全身而過是不太可能的，要有犧牲一兩個人的心理準備。



跑到盡頭並跳下深淵之後，主角會掉到一個密封的空間，而前面則是個虎視眈眈的紅色巨熊！原來電腦病毒已經在電腦空間幻化成各種怪物，你必須擊敗它們，才能讓所有的病毒消滅，使得時空控制電腦恢復正常。由於主角經歷了各時代的考驗，因此在此處擁有了相當強的戰鬥能力，如飛踢及左右翻滾等，所以要擊敗紅色巨熊並不是難事。



擊敗巨熊後地板會突然往下凹陷，接著主角會不由自主地往下地掉落，而來到了第二個空間，出現在面前的則是化為綠色惡魔的病毒。由於綠色惡魔會吐出能量彈攻擊及飛行，所以比紅色巨熊難纏多了；不過旁邊有發著微光的能量團，如果主角接觸到它的話，就可以得到能量彈，用它來攻擊綠色惡魔是最適合不過了。擊倒綠色惡魔後，不僅可以得到一些能量彈，還可以獲得增加生命力上限的黃筒，除了增加生命力上限外，還可以讓生命力全滿哦！

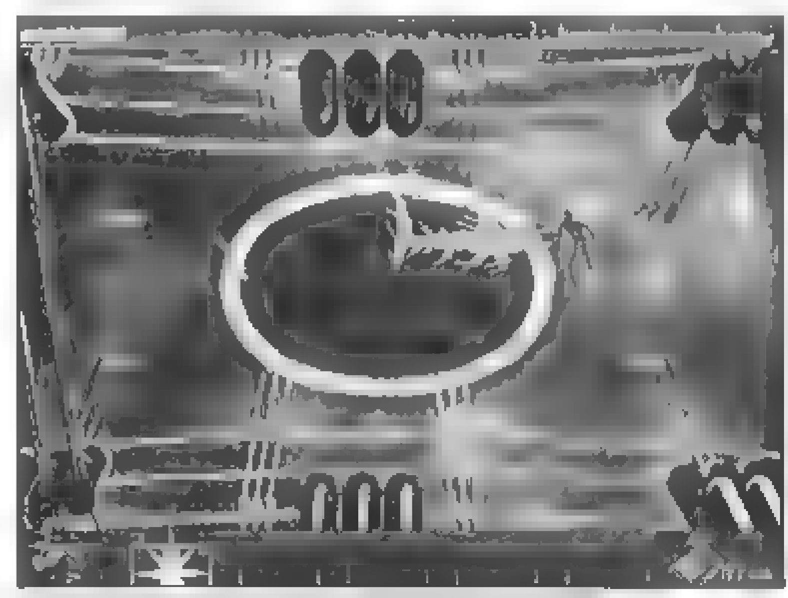


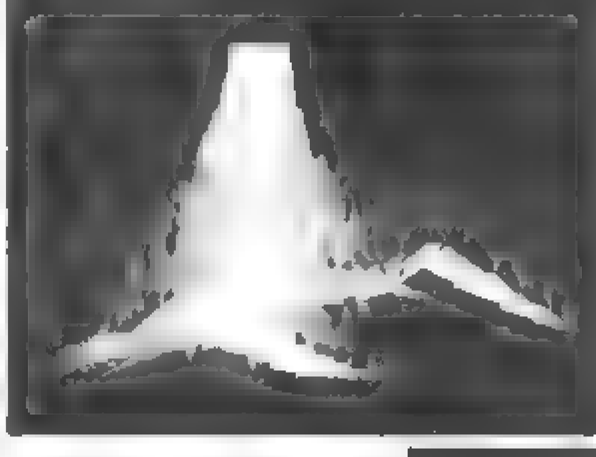
隨後主角突然往下掉，而重重地摔到地面上。當主角回過神來時，發現一條巨大的藍色鯊魚正從旁邊游過，而附近則是被囚禁住的女友！正當主角準備搭救女友時，旁邊的河中突然出現了藍色的異形頭目往主角襲來！由於在上一關獲得了一些能量彈，要是好好利用的話，敵人根本無招架之力。在打敗藍色異形頭目之後，女友也被釋放了出來，正當兩人想要好好地聚聚時，空間突然遭到扭曲，使得兩人都被捲入了時空狹縫中。

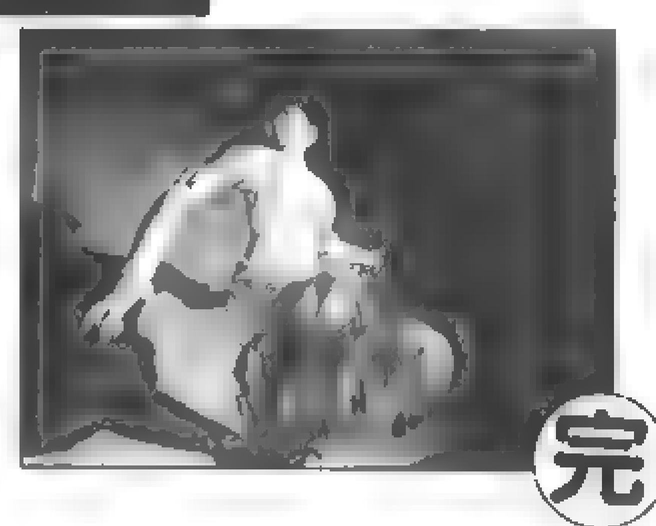




終於要與最後的首領—藍色鯊魚對決了！面對著巨大的首領，還要保護身後的女友，的確是相當不利的處境；再加上所在的戰場空間又相當怪異，讓主角更陷於絕境之中！由於當首領擊中女友時也會使主角受傷，所以要不斷地發動攻擊；如果能拿到到處游移的能量彈，會增加不少勝算。如果能夠獲勝的話，就等著看結局吧！





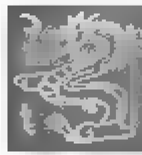


完

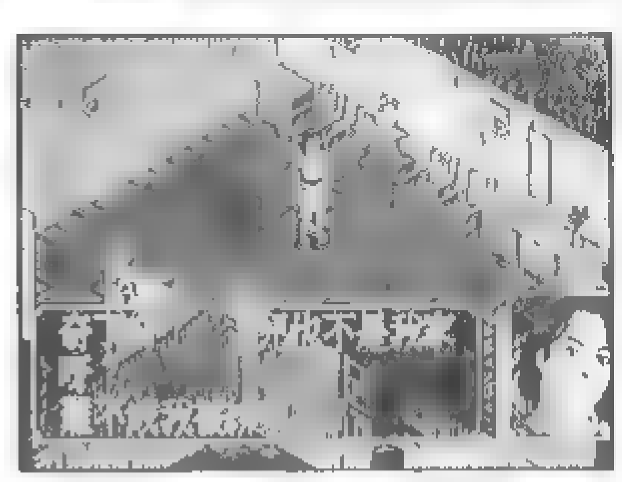


金庸群俠傳

神行百變天書之……



徐小俠居



時空之旅的開始

小俠端坐電腦前玩著玩著竟掉入一個如夢似幻的世界裡，眼下最要緊的是設法回到原來的世界。旁邊一個軟體娃娃提到一個舉足輕重的人物，必須先找到他瞭解一下江湖規矩，而客棧則是最佳的消息來源。

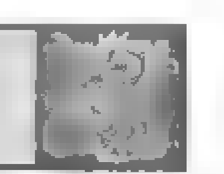
娃娃還提醒了不少生存之道，對名不見經傳的小俠來說

金庸群俠行旅導覽

1 徐小俠居
2 河洛客棧
3 梅莊
4 燕子塢
5 天寧寺
6 藥王莊
7 福威鏢局
8 山洞（七）
9 田伯光居
10 南賢居
11 閻基居
12 衡山派
13 一燈居
14 黑龍潭
15 鐵掌山
16 程瑛居
17 峨嵋派
18 高昇客棧
19 五毒教
20 無量山洞
21 山洞（五）
22 凌霄城
23 白駝山
24 星宿海
25 金輪寺
26 龍門客棧
27 回族部落
28 光明頂
29 崑崙派
30 山洞（二）（崑崙仙境）
31 山洞（三）
32 明教分舵（明教秘道）
33 成崑居
34 破廟
35 沙漠廢墟（高昌迷宮）
36 山洞（四）
37 大輪寺
38 恒山派
39 黑木崖
40 重陽宮
41 古墓
42 洪七公居
43 擂鼓山
44 薛慕華居
45 崆峒派
46 絕情谷（絕情谷底）
47 百花谷
48 華山派
49 思過崖
50 武道大會
51 金蛇山洞
52 摩天崖
53 青城派
54 武當派
55 少林寺
56 嵩山派
57 悅來客棧
58 蝴蝶谷
59 海邊小屋
60 丐幫
61 苗人鳳居
62 平一指居
63 泰山派
64 小船
65 山洞（一）
66 有間客棧
67 北丑居
68 胡斐居
69 山洞（六）
70 雪鶴崖
71 冰火島
72 靈蛇島
73 神龍島
74 渤尼島
75 桃花島
76 萬鱷島
77 台灣島（聖堂）
78 島上山洞
79 俠客島

，到處踢館是提高武林威望的不二法門，只要不踢到鐵板就行。

在床上休息片刻養精蓄銳之後，出門展開一段異次元時空之旅，屋內箱子裡的物品也全都帶上吧，自已家裡怕什麼來著?!



河洛客棧

客棧門口碰到賣藥郎韋小寶，他的生意遍及各大客棧，可說不準會在哪兒碰上喔。

店小二似乎欲言又止，偷偷的塞給他一點銀兩，他可是立即換了另一付嘴臉。小二提到「南賢北丑」，南賢指的是一位知識豐富的老者，傳說他上知天文下通地理，文能安邦武可定國。吹打彈拉唱，書畫帶照相，炒菜做西裝，土木油漆匠樣樣精通的飽學之士，因居處嶺南，故人稱南賢。



這一招古今都管用

據說北丑從前是個戲子，平日瘋瘋癲癲的，逢人就高談其所謂的武林秘辛，而居然有人說是奇準無比。因為住在塞北，故而叫北丑。

小二指點出了客棧往西南走，碰到路上有個圓形記號的山腳，就是南賢的居所。



南賢居

不虧是南賢，他早已知道小俠會來找他，因為一位「金先生」曾有過預言。據稱，此人因緣際會練成絕世武功並接連打敗武林各大高手，技壓群雄而成為武



他不會說的啦！

林中一個不敗的神話。此人先後完成十四部作品，後因武林人士爭相奪取已不知去向，唯最後的保管地點是在於聖堂，但聖堂究竟位於何處也只有武林盟主才知道了。

每年在華山頂上都會舉行武道大會，人稱華山論劍，會中以武藝高下爭奪武林盟主的寶座，但唯有聲望達到一定標準者才會獲邀出席大會。

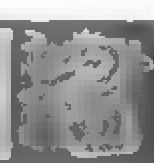
如今，武林人士只記得金先生離去時說過的兩句話，「飛雪連天射白鹿，笑書神俠倚碧鴛。」據說，此二句話與十四部書有極大的關連。南賢表示，金先生留下一樣東西要給小俠，取出一瞧正是羅盤。屋內有面鏡子如同照妖鏡一般，可以瞧出小俠在道德方面的指數，這個指數對小俠行走江湖的影響頗鉅。只要不隨便亂殺人，或者不到處翻箱倒櫃不告而取的話，道德都可維持不錯的指數。

南賢說完話之後即閉口不言，想要由他口中再挖出任何情報，每次得付出一個智慧果的代價。據他透露，在東北雪地中，有一名為胡斐的年輕男子，外號雪山飛狐，他與十四部天書中的「雪山飛狐」及「飛狐外傳」有極大的關連。

據說資質好壞並不影響練武，像桃花島的郭靖資質並不好，但仍可成為一代大俠。而且有時候很好用的武功反而要資質不好的人才練的成，例如老頑童周伯通的「左右互博之術」正是如此，修練後可連續攻擊兩次，而修練的條件就是資質不能太好。

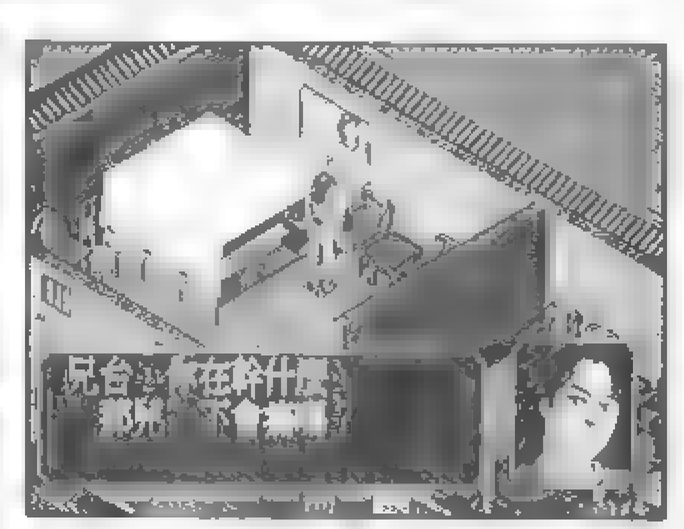
身上的智慧果全都餵完之後，只好走人了。

田伯光居



田伯光的武功不錯，升級也很快，但因他是個大淫蟲，有他同行不但有礙觀瞻，而且道德也會隨之而敗壞，更加會引來武林正派人士側目。

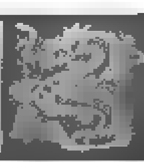
有個方法是先虛與委蛇邀他入隊伍，如此可得到他的狂風刀法和金錢鏢，而且屋內箱中的鴛刀也可名正言順的到手，等到出了門之後立即請他離隊回家，跟這種人還有什麼道義可言？



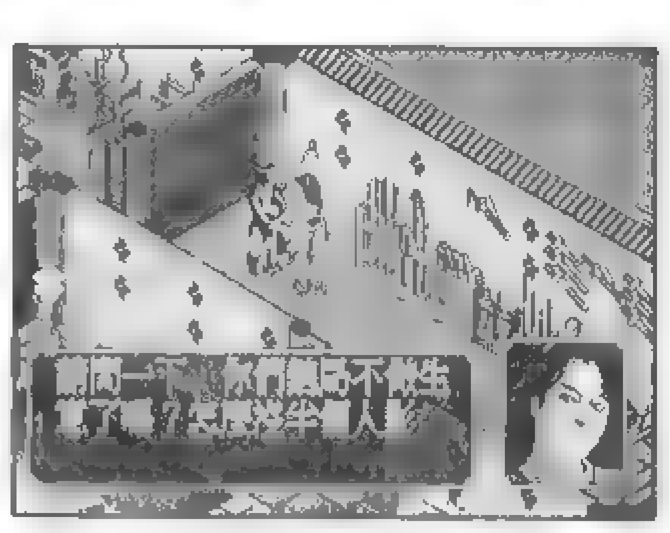
色膽包天的田伯光

在三種情況下翻箱倒櫃是不會影響道德修為的，一是無人在場的情況，二是主人親口允諾相贈時，三則是在主人正式加入隊伍之後。謹守這個原則，想要「缺德」也難啊！

福威鏢局



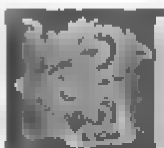
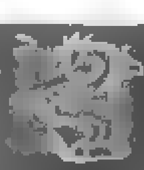
偌大的鏢局如今只剩少主人林平之一人，殊不知鏢局遭到青城派大舉入侵之後已凋零不堪，其公並遭青城派所擄。福威鏢局乃東南沿岸最負盛名的鏢局，自前任鏢頭林遠圖創立以來，靠著七十二路辟邪劍法打響名號，如今怕是遭到宿敵青城派的報復。



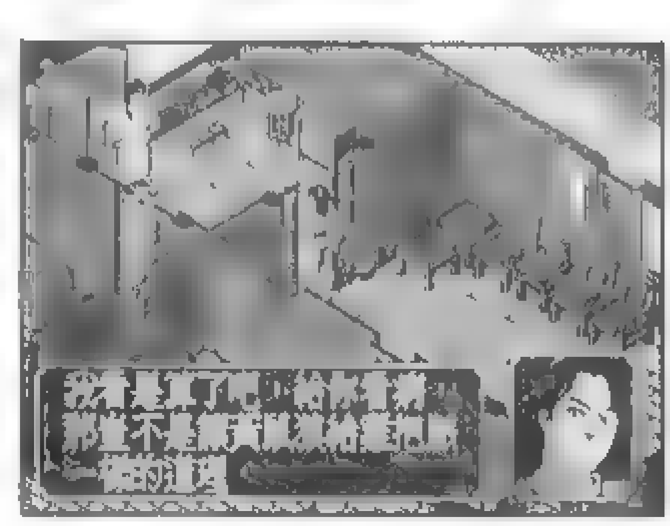
家破人亡了嘛

林平之請求救出他父親，若願意可獲贈松風劍譜，這是偷自青城派的劍法。經過林平之默許之後，在另一間房內找到松風劍譜和嵩山行旅圖。

閻基居

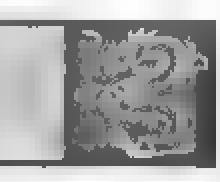



跨入二進屋時，頭感覺到好重…原來是閻基準備用來對付曲人鳳的悲酥清風作怪，看來此事與十四天書有關。閻基於交手落敗後獻出他的收藏，經過搜索找到兩頁刀法和天王保命丹，兩頁刀法應是某刀譜之缺頁。

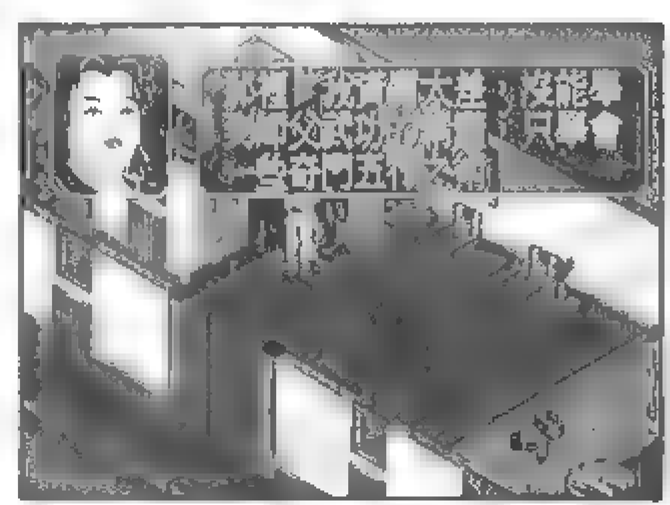


小俠深明大義

程瑛居

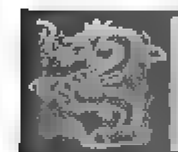



程瑛與師父東邪黃藥師分開之後即定居在此，她略通奇門五行之術，有些平常人看不出的佈局，她略懂一些，若能邀得同行，諒必助益不小。不過，程瑛對

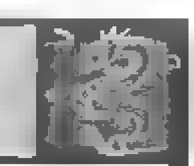


這不是客套話

於品德的要求甚高，道德指數若非七十五以上，很難獲得認同。

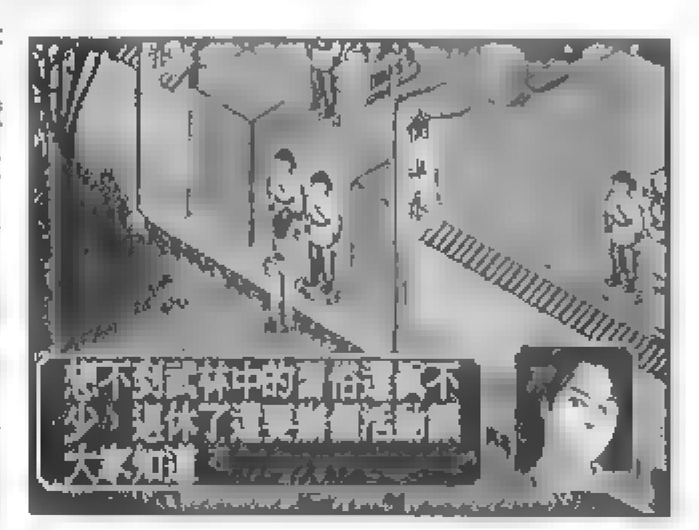


衡山派

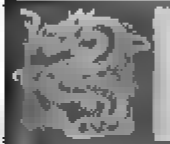


衡山派劉正風正舉辦金盆洗手大會，從今而後不再出拳動劍，也不再過問武林中人的是非恩怨，江湖上算是沒了這號人物。

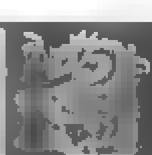
江湖各路好友這些天都會陸續前來觀禮，不過須得有請帖才進得了會場。是否要與衡山派弟子過招呢？不好吧 ?! 人家也算是辦喜事呢？



此乃打秋風是也

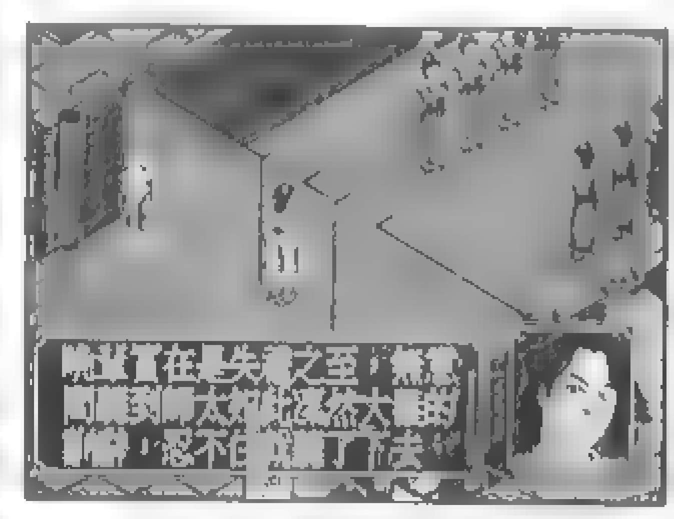


峨嵋派

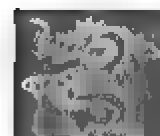


來到門前就聽到屋內傳來滅絕師太的聲音，她正對著女弟子細說江湖中事。據言，魔教自從第三十三代教主陽頂天驟逝而來不及指定繼任人選，因此教中左右光明使者、四大護教法王與五散人俱都覬覦這教主之位，於是自相爭奪殘殺，魔教從此中衰。而這正是六大門派覆滅魔教的時候了，六大門派正商議圍剿光明頂一事。

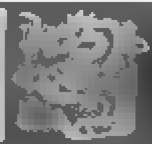
滅絕師太發現小俠於門口駐足聆聽許久之後，並未多加留難。



學得倒挺快的



高昇客棧



客棧中人議論紛紛俠客島的神祕，聽說過去三十年中受邀前去俠客島的那些幫主、總舵主和掌門人全無一人生還，那究竟是什麼樣的地方呢？



客棧向來人多嘴雜

店小二指出，無量山在大理境內可是風景首屈一指的好去處，客棧正舉辦無量山自助旅行活動，光是報名費就得一百兩。別花冤枉錢了，即使是繳交了報名費，小二也只會指出地點，還是得自己去找的。沒聽清楚嗎？「自助」旅行嘛。

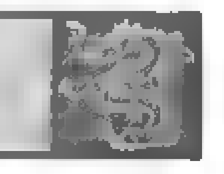
客棧中有一藍衣人名喚段譽，他乃大理國王子，因不愛習武而獨自離家出遊。邀他同行能得六脈神劍劍譜，日後証明，段譽非但是學武的材料，且武功成就也非同等閒。



他乃大理的公子哥兒



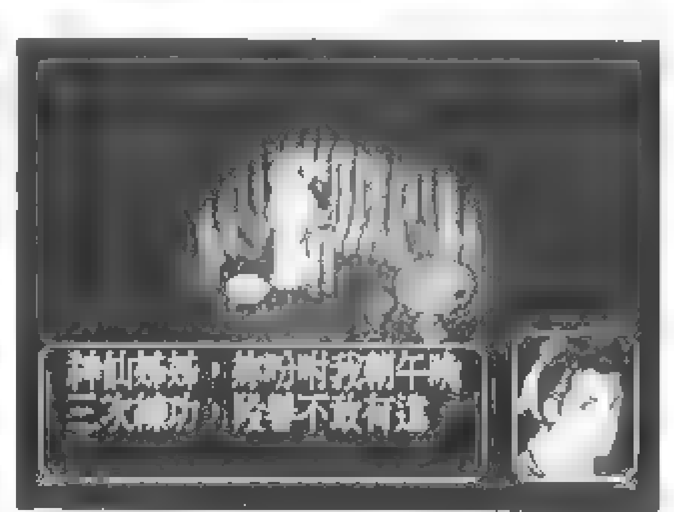
無量山洞





由高昇客棧往西南山區即可抵達，洞內（A）有一雕像，底下還有幾個字，「磕首千遍，供我驅策，遵行我命，百死無悔。」

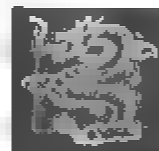
段譽似乎頗為動心，他當真磕首千遍，連蒲團都磕破了…蒲團之中有一綢包，此乃逍遙派武功精要，一是北冥神功，一是凌波微步。北冥神功冊子上的穴道



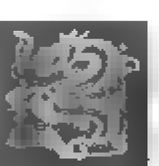
對石頭產生感情？

圖有條綠線，段頓譽時感到身體發熱…未幾，段譽的各項屬性已增進不少。

回頭走到洞口時，碰見一巨蛙，此乃傳說中的萬毒之王，殺了牠之後得到莽牯朱蛤，服用之後可百毒不侵。



白駝山



少主歐陽克乃西毒歐陽鋒之姪，此人性好漁色，不折不扣的紈跨子弟，他加入隊伍的條件是隊伍中必須先有位女性，而加入後則能得到他的通犀地龍丸，這藥物服用之後也能百毒不侵。



專收女弟子的歐陽克

後廂房的箱子裡有只翡翠杯，這是很具價値的道具。趁著道德淪喪之前，還是甩開歐陽克吧！

龍門客棧

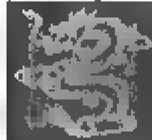


客棧裡的熱門話題圍著六大門派圍剿光明頂乙事打轉，此番前來西域，似乎是衝著明教而來。

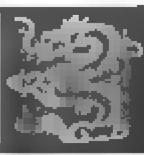
一旁有名僧人名喚虛竹，此人身世頗為玄奇，他乃少林寺高僧玄慈大師和四大惡人中的葉二娘所生的私生子。要是道德不致太差而彼此也看對眼的話，邀他同行是不錯的選擇。



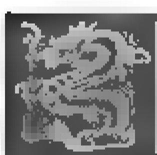
虛竹和尚是私生子



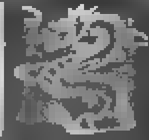
少林寺



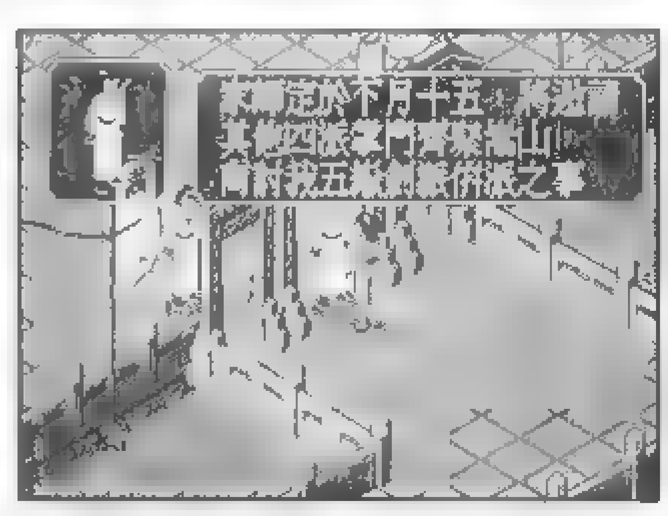
寺前小僧謂方丈率弟子前往光明頂不在寺內，暫時進不了寺門。



嵩山派

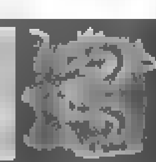


五嶽劍派中聲勢最浩大者就屬中嶽嵩山派了，現任掌門左冷禪極富野心，據說下月十五日在嵩山召開的五嶽併派乙事，目的就是要吞併其它四派。由於大會召開之期尚有些時日，目前嵩山派正緊鑼密鼓的籌備大會當中。



那就十五日再來吧

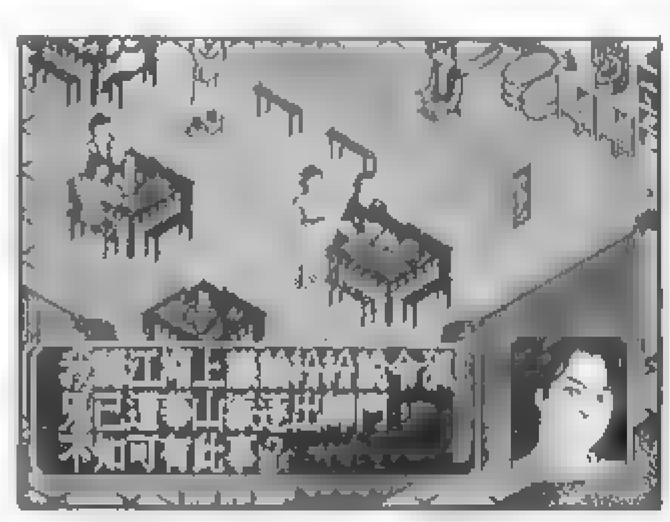
悅來客棧



聽聞客人說道，謝煙客曾致贈三枚玄鐵令給有恩之人，允諾日後必將為持有玄鐵令者辦一件事，如今一枚落於一小娃之手，但小娃卻不肯開口求謝煙客任何事，弄得他不知如何是好。

據說謝煙客就住摩天崖，但輕功不佳之人可是上不了山頭的。

另一藍衣人口氣像是討酒喝，轉身向店小二買了燒刀子送給他，他倒嫌這酒不夠美味。聽小二提及梅莊之美酒乃首屈一指的佳釀…華山派有個叫令狐沖的弟子，傳言因勾結魔教而遭掌門岳不群逐出師門，此人急公好義但酷嗜杯中物，莫非藍衣人正是令狐沖？



這事歷史早有記載

苗人鳳居



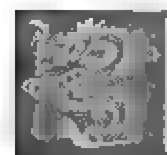
人稱金面佛的苗人鳳正遭受神龍教徒的圍攻…田歸農由毒手藥王那兒弄來的斷腸草粉末也真夠嗆，如今苗人鳳的雙眼已然瞎了…苗人鳳性格獨來獨往，生平只有兩位知交，一是遼東大俠胡一刀，另一位便是



先扶他進屋裡吧

小俠了。

既然這藥是毒手藥王所配製，那麼前往洞庭湖畔藥王隱居之地尋求解藥或許有救。

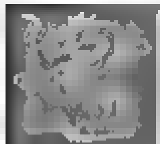


平一指居

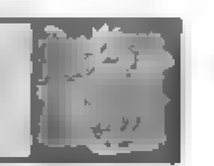


江湖有三大名醫之說，分別是蝶谷醫仙胡青牛，殺人名醫平一指，以及閻王敵薛慕華神醫。殺人名醫者，殺一人醫一人，醫一人殺一人是也，行走江湖若有名醫爲伴倒也愜意，無奈平一指指名須先殺了田伯光那色魔才肯入隊。

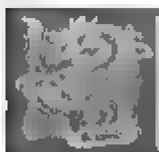
如果隊伍中有田伯光，那麼一跨進屋內就會與平一指大打出手。當然啦，若是這番景況，他還有可能加入隊伍嗎？



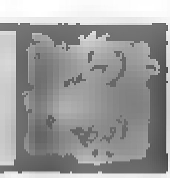
洪七公居



此公號稱九指神丐，爲了饞嘴貪吃誤了大事，懊悔之餘將自己的食指砍下，但仍改不了其饕公本性，如今仍念念不忘一道名爲「玉笛誰家聽落梅」的名菜。

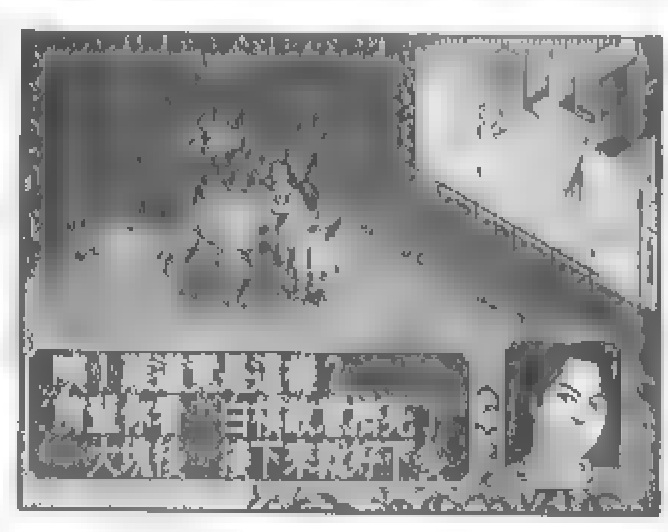


擂鼓山



山中一老者陷若思於棋局之中，自稱奉師命擺下花了三年心血才佈成的珍瓏棋局，藉此尋求有能力解開棋局之逍遙派關門弟子。

小俠上前苦思片刻之後顯然走火入魔，虛竹立即趨前代爲解開棋局救了小俠一命，奕者乃請虛竹進入屋內。原來此人正是聾啞老人聰辯先生，雖稱聾啞，但卻能言善辯。他與丁春秋同在逍遙子門下習藝，後因先師遭丁春秋陷害，於是依師命擺下珍瓏棋局找尋逍遙弟子。

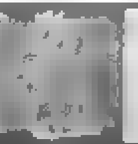


這叫…強出頭！

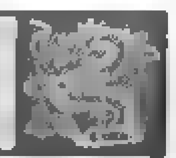


瞎打誤撞當上掌門

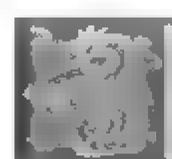
虛竹在屋內遭顯靈的逍遙子爲其傳輸功力，其後並晉身貴爲逍遙派掌門，爲的是除去丁春秋。虛竹此刻已學會了天山六陽掌和小無相功內功心法，並得承傳掌門信物七寶指環。



薛慕華居

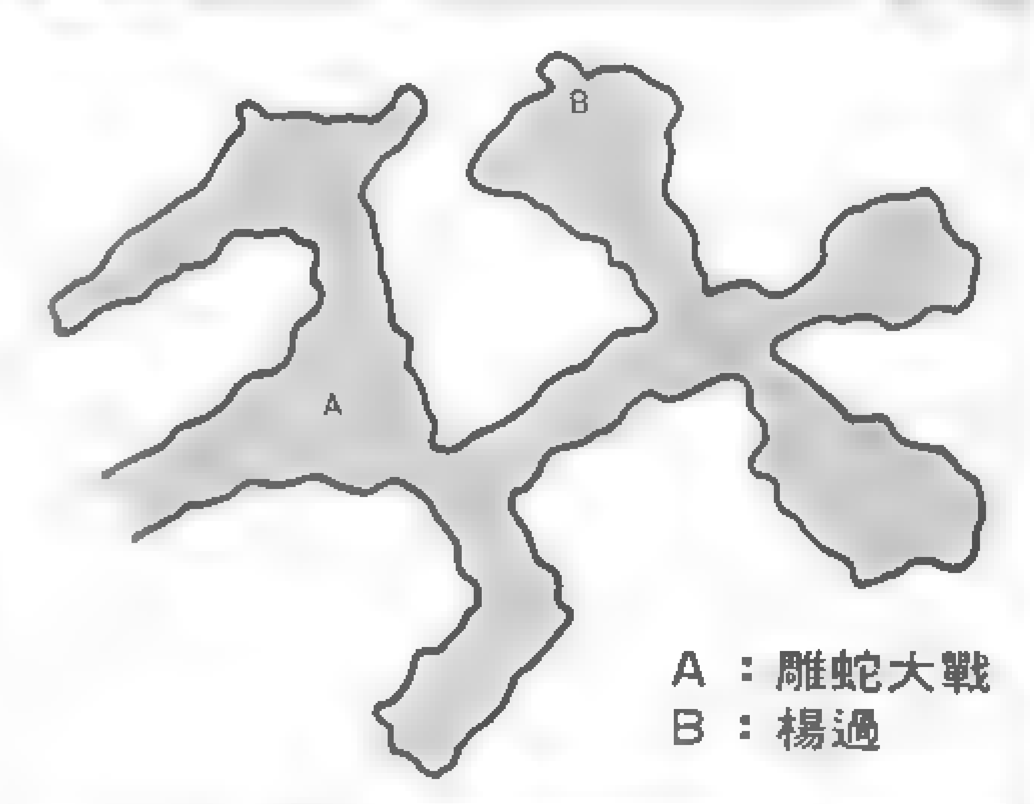


人稱閻王敵的薛神醫乃函谷八友之一，而函谷八友則正是聾啞老人蘇星河的入門弟子。只要虛竹亮出掌門信物七寶指環即能邀得他同行，入隊伍後得子午針灸經。

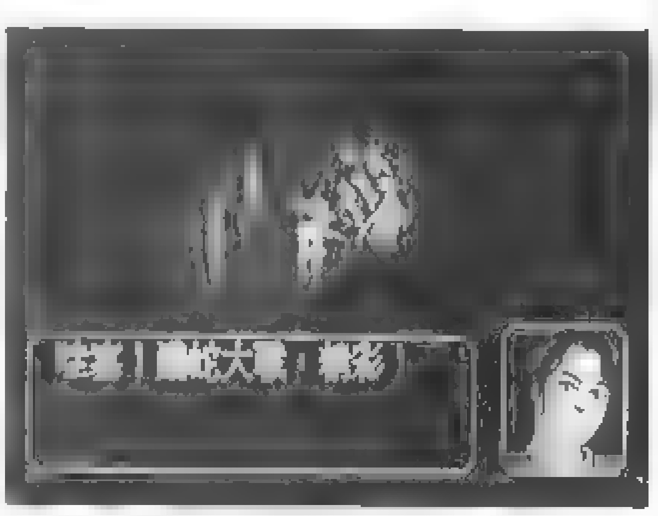


山洞（一）



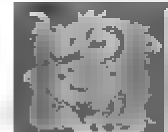


一進入洞內瞧見雕蛇大戰（ A ），眼看大雕危在旦夕乃出手相救，之後由蛇身上得到乙只蛇膽。

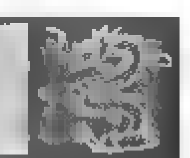


趕快出手幫忙吧

往裡到另一洞穴（ B ）遇見受傷的楊過，據言大雕乃劍魔獨孤求敗前輩所飼養，而他身上所中乃情花之毒，情花是絕情谷獨有之物，其毒性應該也只有絕情谷之物能解。聽說絕情谷地處偏僻，必須乘船順著黃河而上才到得了。看來有空時得跑一趟找解藥了。

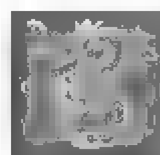
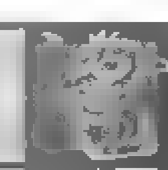


有間客棧



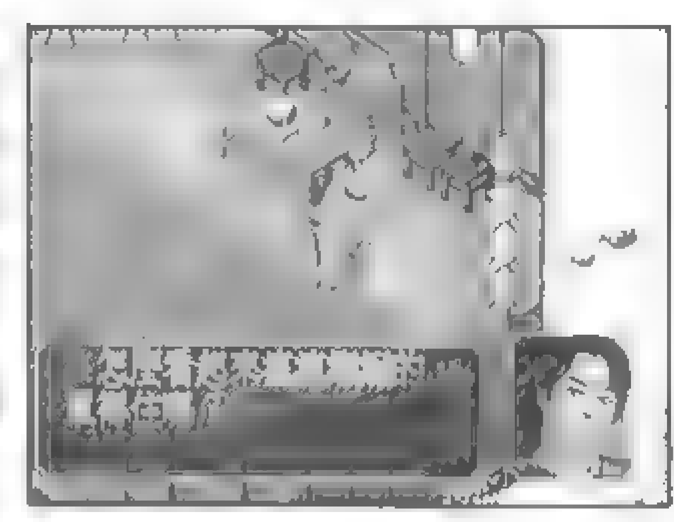
來到此客棧已進入東北雪地了，聽說有個獵戶輕功極高，住在雲鶴崖，此人乃四大惡人中的雲中鶴。

店小二提到外人來到此地大都為了向狐狸要書或是找北丑解惑，狐狸指的是外號雪山飛狐的胡斐，而北丑在眾人口中的評價則褒貶不一。

北丑居

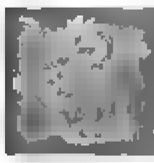
北丑住的是一處帳棚，棚內有顆水晶球可看出小俠的聲望指數。北丑與南賢一樣，提問題之前得先餵他智慧果，但是他所說的話果然是雲山霧罩，虛虛實實的，必須運用一下判斷力過濾真假才好。



得試過才知道哦

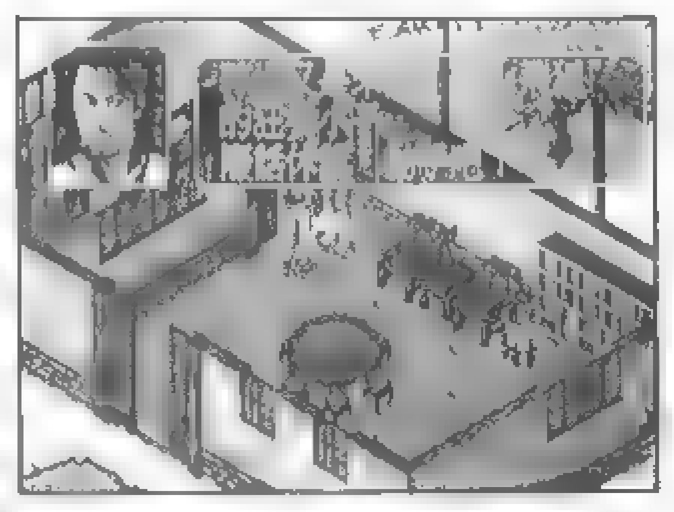
在他所說的眾多藏寶之地中，位於華山（座標 188.249 ）的是金蛇山洞，而非闖王寶藏。而真正的闖王寶藏是在東北雪地中的山洞裡（座標 64 51，而非 61.54 ）。

如果智慧果多的話，他還有幾句真話可以聽聽。鄰居胡姓小子的刀譜缺了兩頁…江南梅莊的地底下關著一位高人…梅莊四位莊主各有所好，若能抓住他們的弱點就好辦事了…極東的小島上有個山洞，但得帶一對刀去才行…



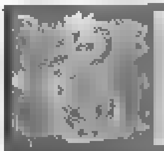
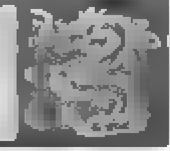

胡斐居

胡斐見到小俠誤以為江湖人士前來挑釁乃口出惡言，趕緊遞上兩頁刀法給他，果然緩和許多。這兩頁刀法正是胡氏家傳刀譜總訣之缺頁，聽胡斐所言，閻基和苗人鳳都是他的殺父仇人，這一段恩怨總是要解決的。



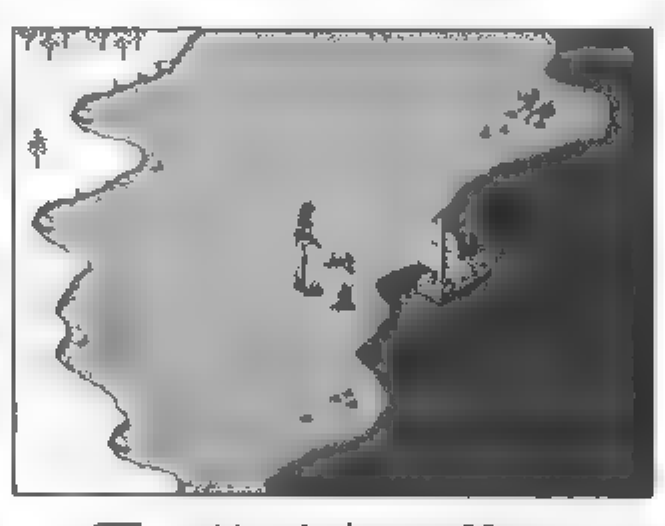
非得武力解決嗎

胡斐並不知雪山飛狐的下落，但疑心與他父親胡一刀有關，他很樂意同行，加入隊伍之後得到闖王軍刀和胡家刀法。

雲鶴崖

胡斐的輕功不錯，有了他在隊伍中很容易就上了雲鶴崖，但四下無人，於雲中鶴屋中找到兔肉和一把鐵鑰匙。

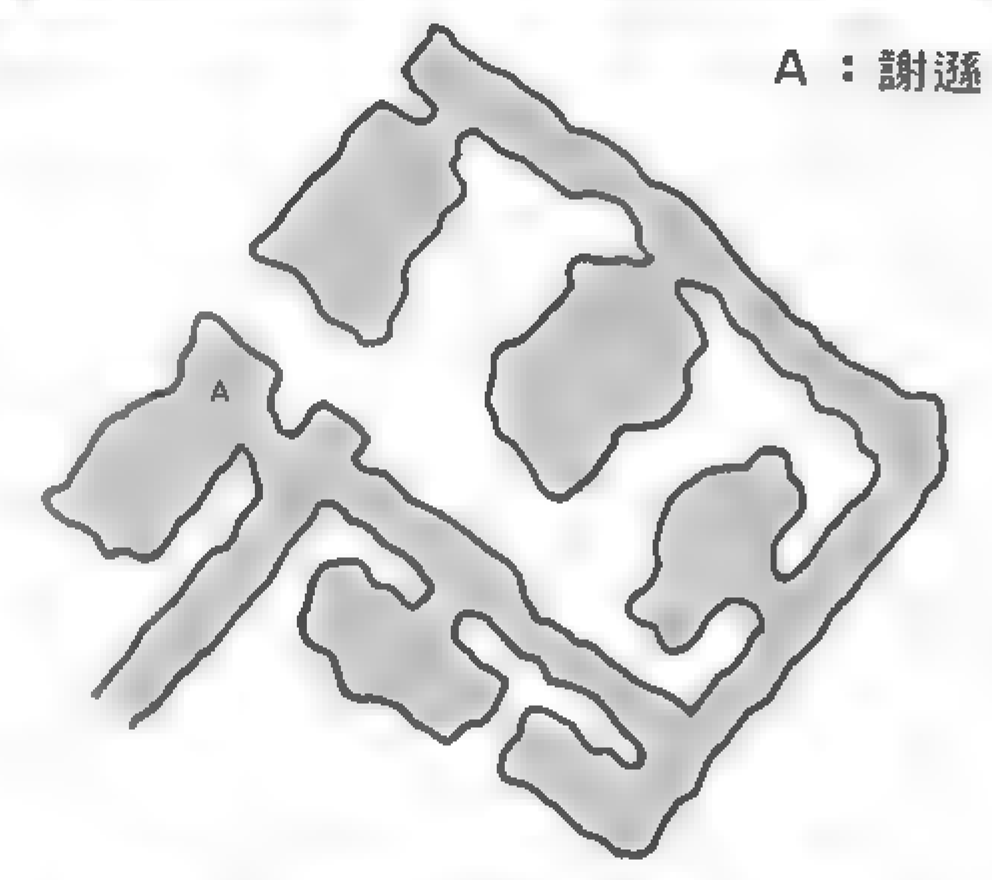


別把小船踩爛了

於胡斐居和有間客棧的東南方尋獲一艘小船，自此即可遠赴海外各小島，而且走水路也可避免長途跋涉之苦。



冰火島



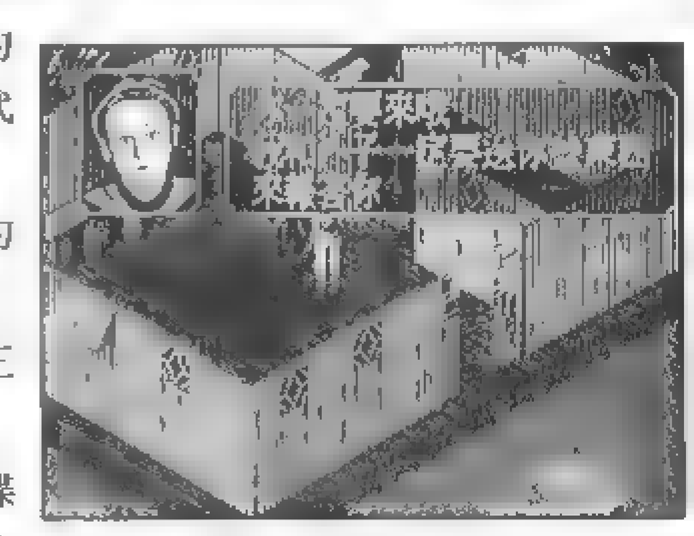
A：謝遜

此島位於極東北且長年積雪，島上有座山洞，洞內（ A ）住著明教護教法王之一的金毛獅王謝遜，他遭成崑陷害而致家破人亡且雙目失明，此刻藏身島上正苦思對付成崑的方法。

臨走時由謝遜的臥床上摸到一撮金毛。

靈蛇島

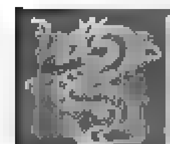
島上的金花婆婆性情奇惡無比，喜怒無常，而且還是個使毒的大行家。她的武功並不是很強，交手過後旁邊的木屋門也開了，裡頭關著的是王難姑。



外子就是“哈斯本”啦！

王難姑乃蝶谷醫仙胡青牛的妻子，金花婆婆

因不滿胡青牛不醫治她的丈夫而將王難姑擄來並禁錮在此島上。私自放走王難姑時，她說出蝴蝶谷的位置並交待有空時得前往一遊。



神龍島

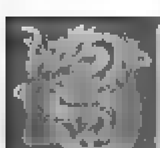


此島乃神龍教的大本營，一跨進屋裡即遭到一干教眾圍毆。聽洪教主說道，半個月前遭韋小寶潛入教內偷走了「鹿鼎記」，此人一向好色，最近常在雲南一帶出沒，想不到那雲南五毒教的毒娘娘他也敢惹。



這不是明知故問嗎？

看來得找時間去拜訪五毒教了。

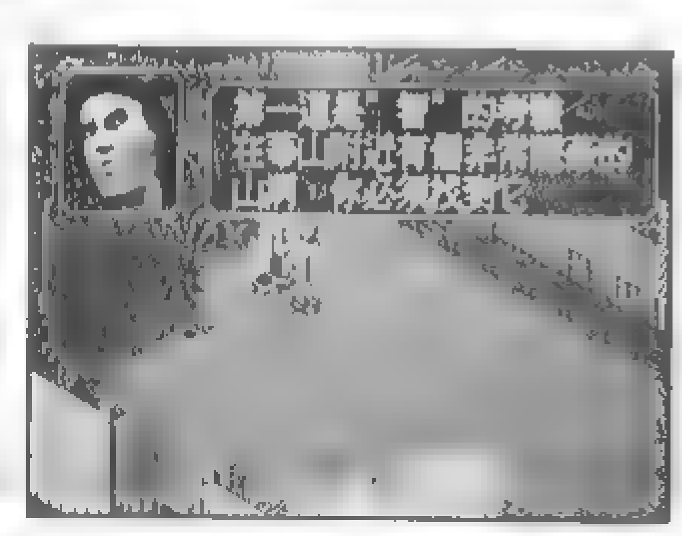


渤尼島

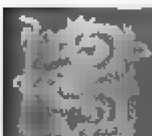


島上住著一位青年名喚袁承志，他是明朝兵部尚書，薊遼督師袁崇煥之子，自其父遭崇禎處死之後即蟄居於此島上。

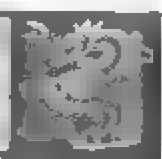
袁承志自稱「碧血劍」與他有關，但小俠得先通過他的三項考驗才行。華山附近有個隱蔽的山洞須找到它，而且須拔出山洞內的石中劍，最後得視小俠於江湖中的作為是否維持在正道之上，通過考驗的話即以「碧血劍」一書相贈。



袁公子挺囉唆的

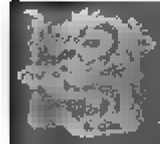


台灣島

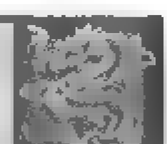


島上有家霹靂堂，堂主孔八拉（ ?! ）說是堂內兄弟都被抓去管訓了，他自吹自擂獨門暗器霹靂彈的威力，說到高興處還以霹靂秘笈相贈。

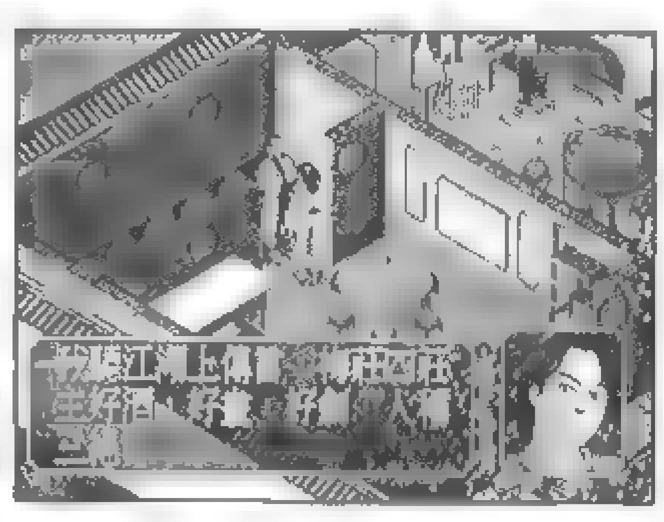
孔八拉送了一把黃鑰匙用來自行開箱子取出他珍藏的皮衣和檳榔。



梅莊



將船往西北駛往大陸靠岸，回家休息片刻之後直奔梅莊。此時只有四莊主丹青生的房門是開著的，他正在品嚐美酒而無暇顧及來人。丹青生及江南梅莊四友行末，性好酒、畫、劍，人稱三絕，小俠於是取出谿山行旅圖在他眼前晃了兩下，這可引起他的興趣了。

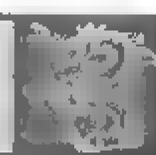


他身後有美酒哦

丹青生眼力不差，瞧出是北宋范寬的眞跡之後被小俠的一番言語激惱了…趁著他前去找三莊主的空檔，偷了一罈桑花酒之後立即開溜。



田伯光居

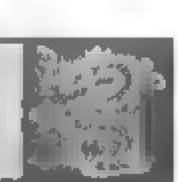


若要爲武林除害就殺了田伯光這大淫蟲吧，他死後平一指就會依約加入隊伍，而且能得到他的華陀內昭圖。

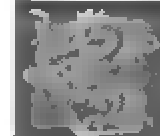
屋中的鴛刀若尚未拿取的話，此其時也。



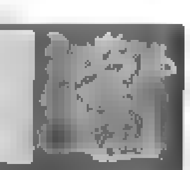
閻基居



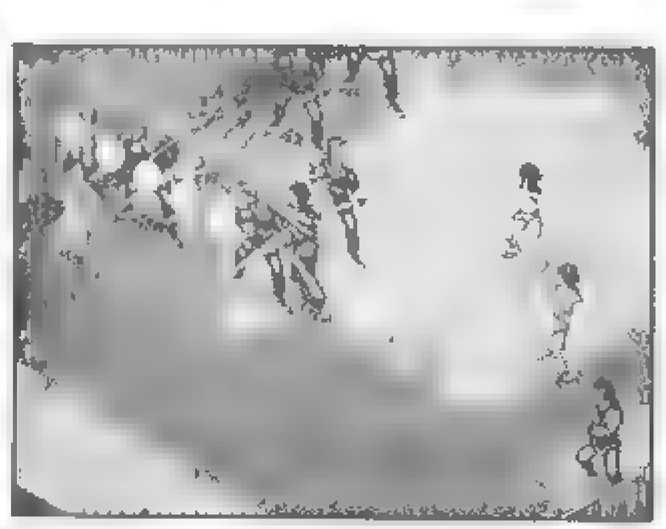
再次來到閻基住處詢問他何以有胡家刀譜的缺頁，閻基一時說溜了嘴，原來他就是當年毒害胡一刀的跌打醫生。胡斐爲父報仇之後得到七心海棠。



五毒教

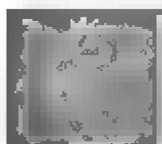


瞧幾名教衆的衣著打扮不似漢人，開口指名要韋小寶時，少不了一番打鬥，教主藍鳳凰的武功甚差…聽說韋小寶在神龍教偷的是四十二章經，而非「鹿鼎記」，看來是洪教主欲借小俠之手殺了韋小寶奪回四十二章經，並安排何鐵手取代藍鳳凰當上五毒教主。得找時間教訓那洪老頭兒。

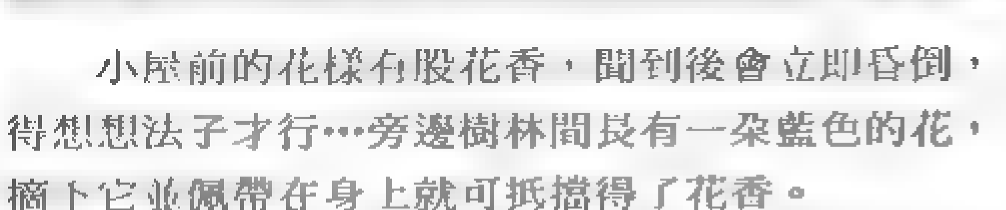


拜會五毒教主藍鳳凰

藍鳳凰對小俠一見鍾情，邀她入隊後可得到五寶花蜜酒、含沙射影與毒龍鞭法，但她終非正道中人呀！



藥王莊



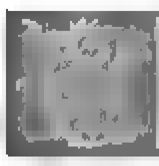
小屋前的花樣有股花香，聞到後會立即昏倒，得想想法子才行…旁邊樹林間長有一朵藍色的花，摘下它並佩帶在身上就可抵擋得了花香。

屋內遍尋不著藥王蹤影，只有一名女子程靈素，她是毒手藥王的女弟子，據說藥王已然亡故，江湖上使毒之人俱將罪名嫁禍於藥王，若要請她配製解藥則須先幫她找回七心海棠否則藥王莊只怕會永無寧日。

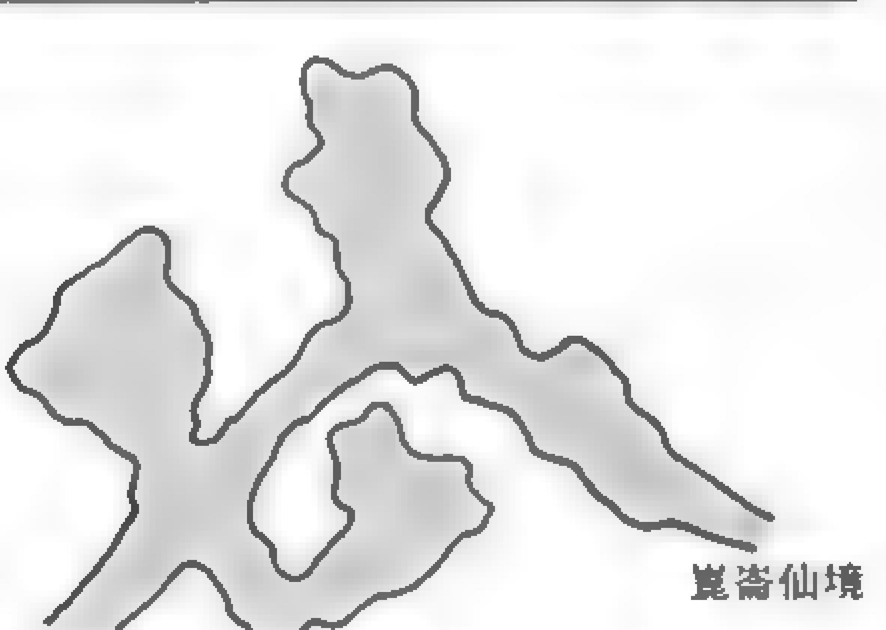


先師已經先死了

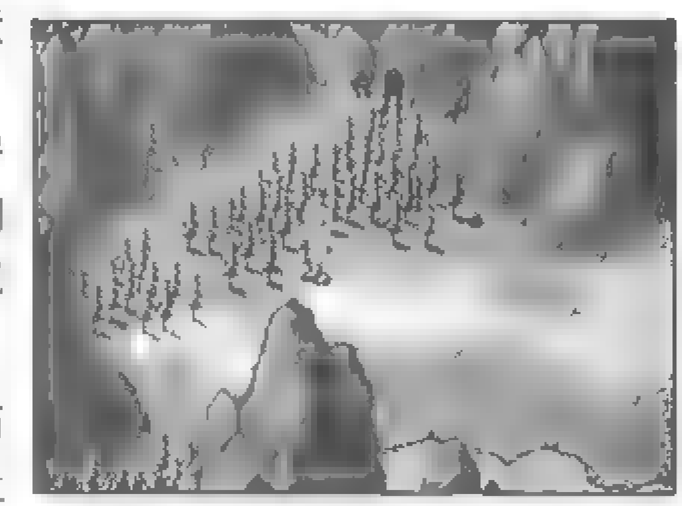
將由闖墓處得到的七心海棠交給程靈素之後，她果然配製出苗人鳳眼毒解藥。由於程靈素對胡斐頗為傾心，所以她很樂意加入隊伍，加入後得到藥王神篇。



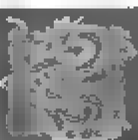
山洞（二）



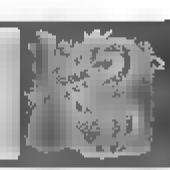
崑崙山附近一帶山洞頗多，此山洞位於崑崙派的西北方，洞內有通道可往崑崙仙境。



這兒有兩個山洞哦



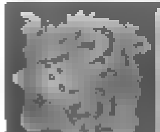
崑崙仙境



仙境之中有名少年張無忌，他是武當弟子張翠山與明教殷素素之子，因身中玄冥神掌寒毒，無意間由一隻大白猿腹中得到九陽真經才解解了身中之毒。金毛獅王謝遜是他的義父，將一撮金毛拿給他看過之後，張無忌急著要前往冰火島面見義父。加入隊伍之後得到九陽真經和牛黃血竭丹。旁邊樹上還能摘得兩顆仙果大蟠桃。

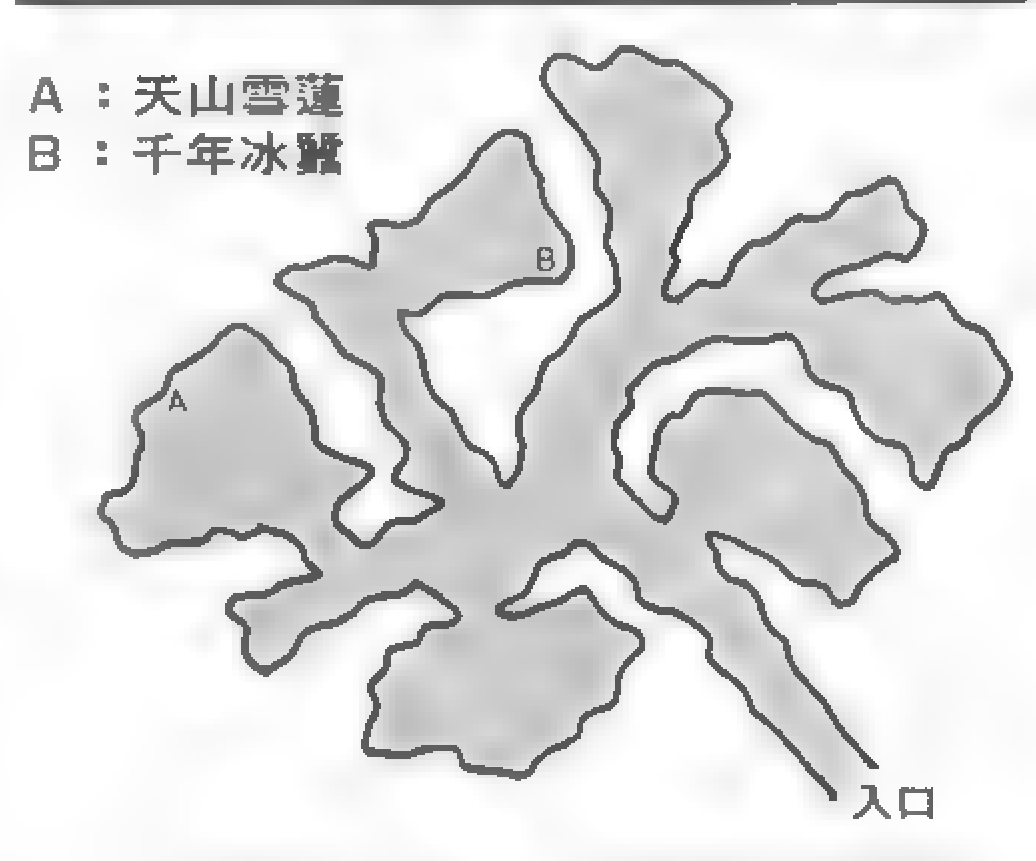


張無忌"漢草"不錯

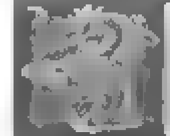


山洞（三）

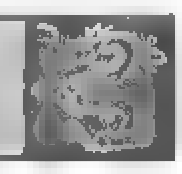




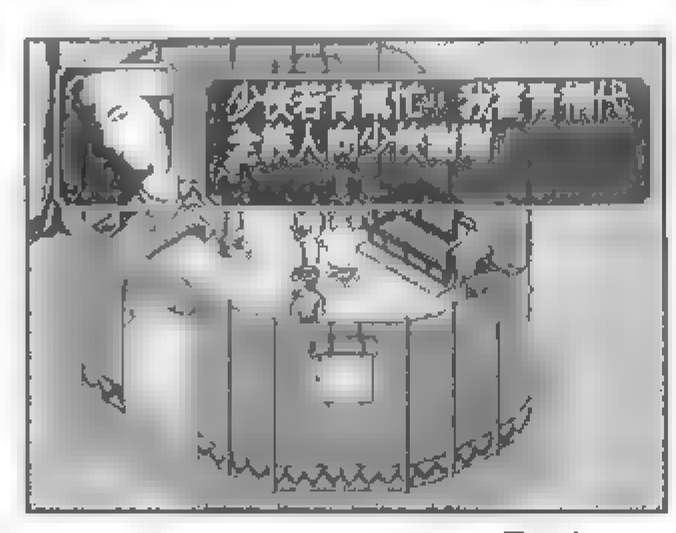
走出山洞（四）之後，往對面西南方直走還有一處山洞，山洞內有天山雪蓮（ A ）和一隻千年冰蠶（ B ）。



回族部落



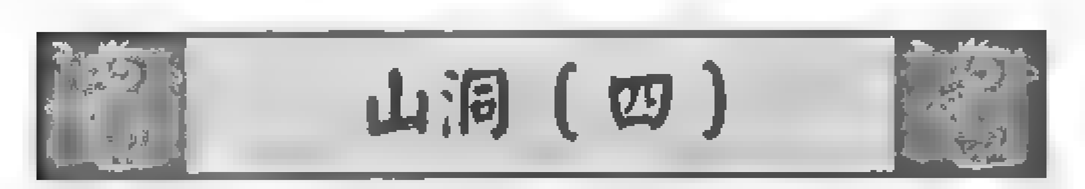
翠羽黃衫霍青桐乃回族首領之女，此番率族人遠自大漠來此是為了尋回聖書可蘭經，據說聖書遭金輪法王所搶，意欲獻給朝廷並以此要挾控



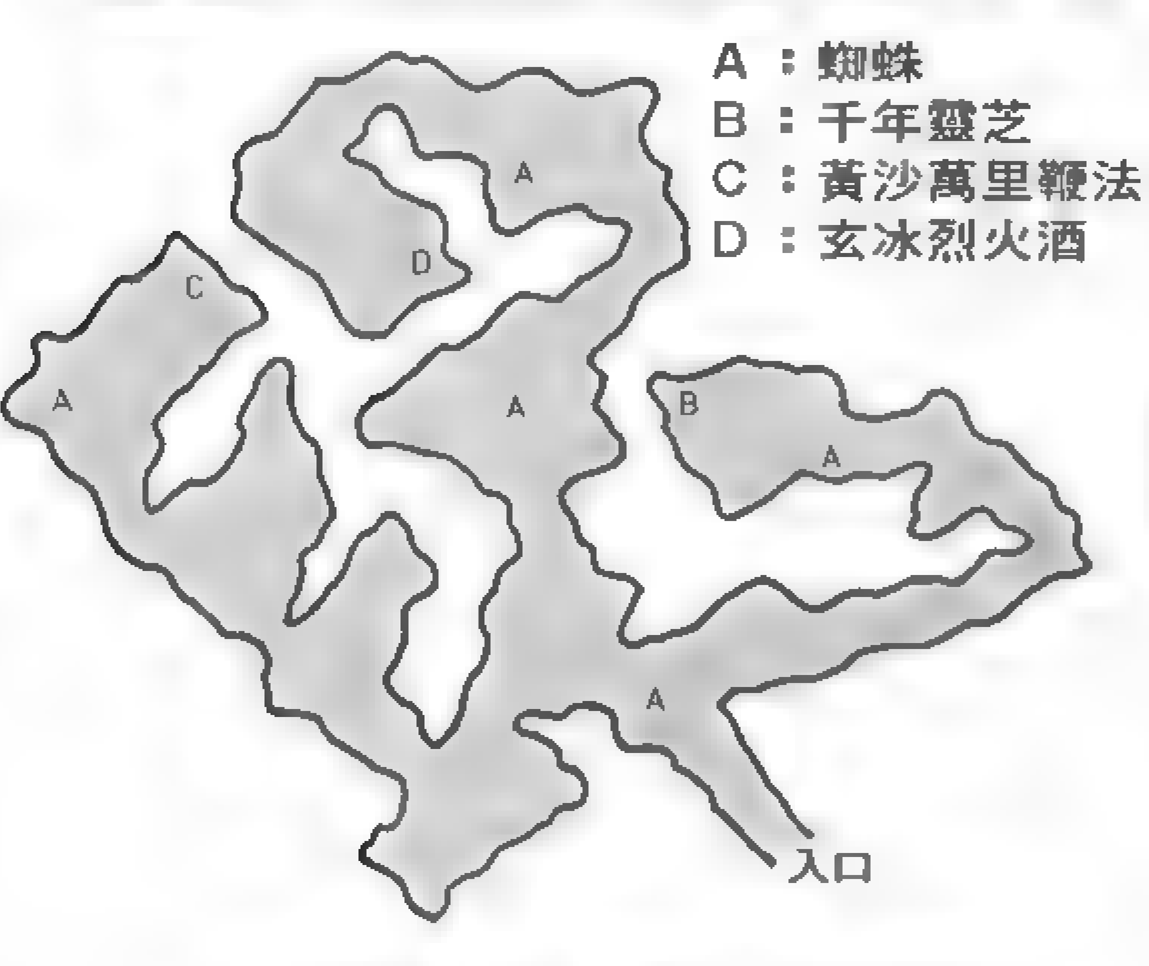
這個任務比較累哦

制回族人。

小俠應允要代為取回可蘭經。



山洞（四）



此山洞位於沙漠之中，洞中有不少毒蜘蛛（A），殺入洞穴裡層（D）找到玄冰烈火酒。

青城派

甫一進入即遭到表城四秀和掌門余滄海的攻擊…林平之的父親林震南被抓不過是為了不肯說出辟邪劍譜的下落，余滄海落敗之後才說出林震南早已死了。

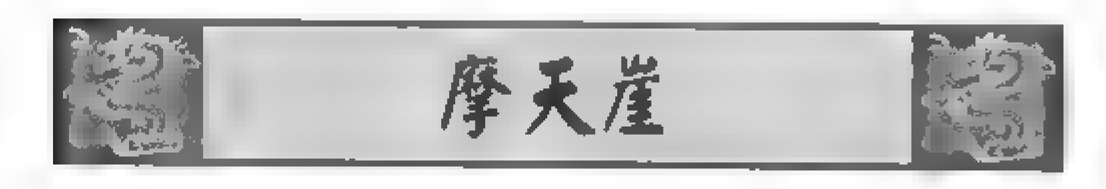
出了門在院子裡有名青城派弟子偷偷的告訴小俠，林震南臨死前曾要他轉告林平之，謂福州老宅地窖中的物事乃傳家之寶，須得好好保管。



打了他也不會說的

但林家曾祖遠圖公留有遺訓，林家子孫不得翻看示則後患無窮。

這個消息頗有價值，姑且就饒了這名弟子吧…原本就沒打算要殺他…



摩天崖

爬上摩天崖並不見謝煙客蹤影，但見北方山腳下躺著一名小兄弟，他因練功練得陰陽失調而不停地抽搐著。將玄冰烈火酒給他喝下之後，果然有條理多了。



練功出鎚的石破天

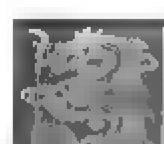
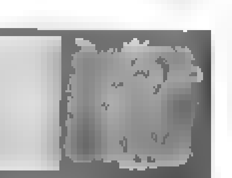
小兄弟叫石破天，將他帶在身邊之後，得到他的十八尼偶，而屋中的箱子裡則有一把白龍劍

武當派

武當張眞人一眼就認出徒孫張無忌，他也略知十四天書之事，唯不知下落若何。與張眞人砌磋武藝之後獲贈梯雲縱心法和太極拳譜。

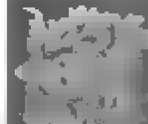
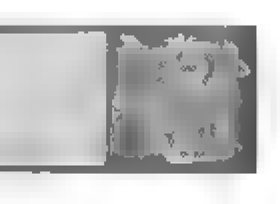


可與張眞人"切搓"武藝

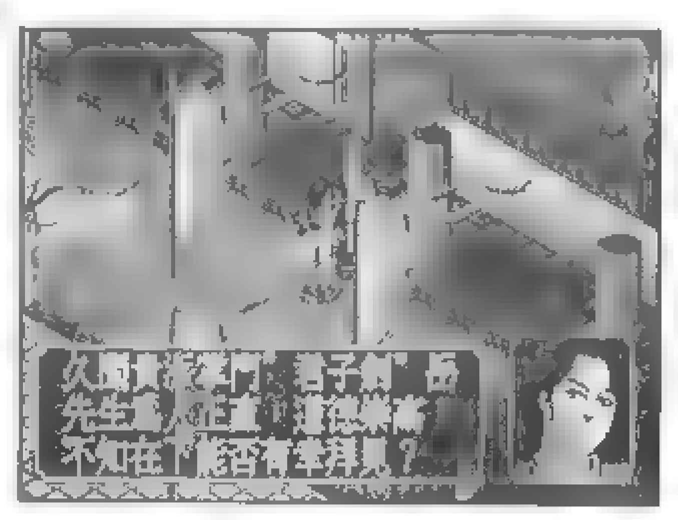
悅來客棧

將梨花酒送給嗜酒的氍衣人時，他倒嘆息好酒沒有好的酒杯相襯，索性再將翡翠杯送給他…此人果眞是華山派的令狐沖，開口邀請他同行，他很樂意的接受並表示在華山之後有個好玩的去處，得空時再去找找看。

華山派

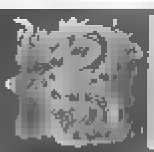
江湖人稱君子劍的掌門岳不群，其實是個包藏禍心的偽君子，他一見到被他逐出師門的令狐沖竟毫不假以辭色，可憐令狐沖猶信誓旦旦表示在五嶽併派大會上會全力幫助岳不群。



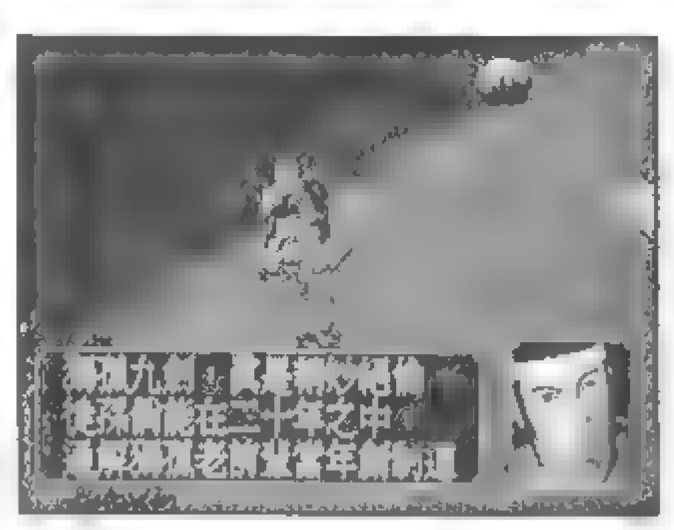
兄台被傳言所騙了

岳不群連番數落了嵩山派掌門左冷禪的野心，而這些不也正是他自己的心裡話嗎？

左側房間的箱子找到一把藍鑰匙，打開另一個箱子得到金鑰匙和紫霞秘笈。

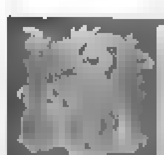
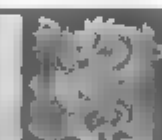

思過崖


走出華山繞到山後頭有條小徑可抵達思過崖，這兒有一位華山派的前輩風清揚，算起來還是令狐沖的太師叔。他瞧著岳不群傳授給令狐沖的盡是些不堪入目的三腳貓功夫，於是發起狠來教授令狐沖獨孤九劍，此乃劍魔獨孤求敗前輩所創的劍法。



學這招不用二十年啦

風清揚教授完劍法就不見了，而令狐沖的功力自此也就大增。


金蛇山洞


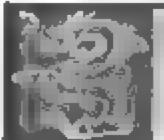
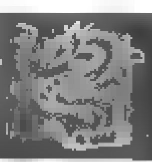


華山派的右方是武道大會會場，而會場前方的山頭也有一處山洞，這正是袁承志所說的金蛇山洞。

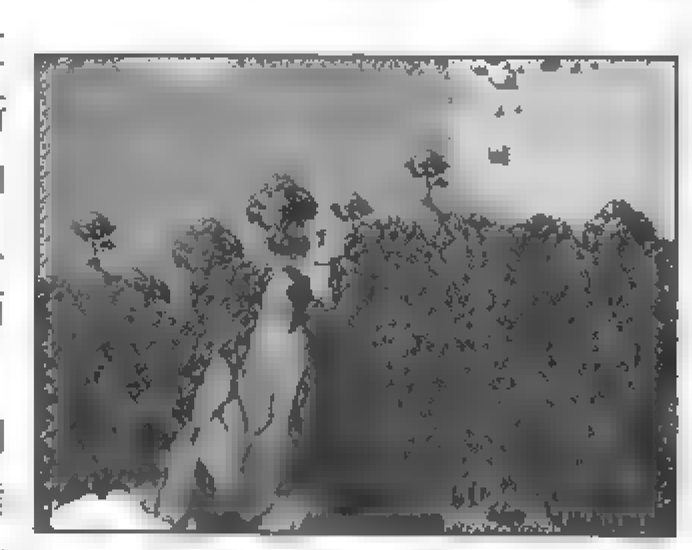
洞穴的正中央（A）有把石中劍，拔出之後正是金蛇劍，旁邊箱子裡則有金蛇秘笈…此刻若是拔取不出的話，那是由於功力還不夠的關係，可以稍後再來。



這是個錯誤的示範

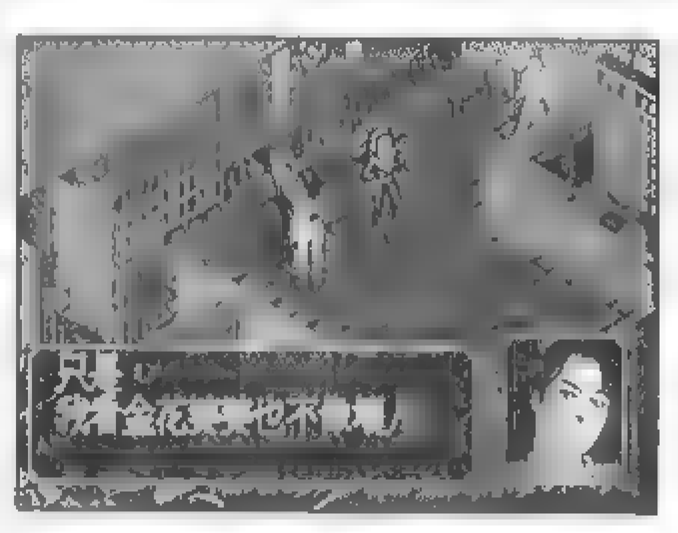

蝴蝶谷


胡青牛與王難姑夫婦的居所被大片的樹林和群山所環繞，入口位於樹林的西北方。



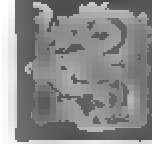
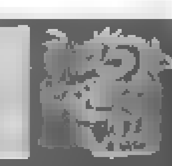
由此可進入蝴蝶谷

蝶谷醫仙胡青牛與毒仙王難姑夫婦倆常在醫、毒的功力上彼此較量，又因胡青年曾發下「非明教之人不救」的毒誓，於是陰錯陽差的延誤了金花婆婆丈夫的病情而結下樑子。據說，金花婆婆正是明教四大護教法王之的紫衫龍王。

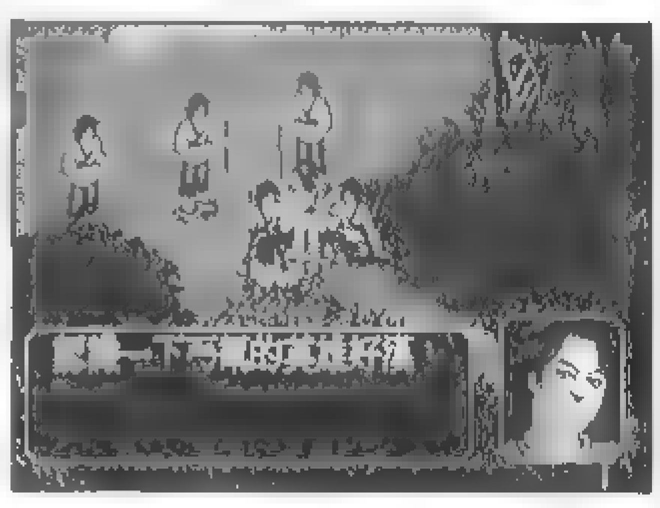


王難姑夫妻團圓

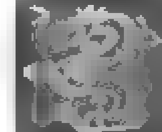
若是邀得兩夫妻同行，可以得到醫書和毒經。屋後樹底下有把鐵鏟，順便帶著吧。


丐幫


丐幫乃武林第一大幫，現任幫主喬峰以降龍十八掌縱橫江湖，為人非常豪邁。可以見識一下丐幫的打狗陣法並與喬峰結識。

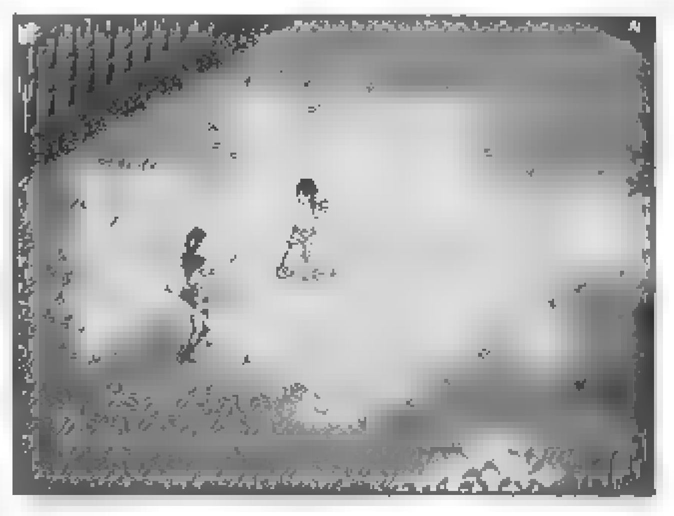


那就打一架再說囉


苗人鳳居


小俠將眼毒解藥為苗人鳳塗上，未幾果真見效了。他提及十八年前誤殺好友胡一刀，如今願接受胡家後人的復仇。小俠力陳當年於兵器餵上劇毒的元兇閻基已死，二家似可了結這段恩怨。

苗人鳳提議由胡斐勤練胡家刀法好打敗他以發揚刀法，若能勝了他，則「飛狐外傳」一書將一併送上。胡斐力戰苗人鳳之後，終以胡家刀法勝出，臨走，苗人鳳也依約致贈冷月寶刀和「飛狐外傳」。屋中的箱子裡則有闖王藏寶圖，它明確的指出詳細座標。

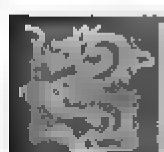

胡苗二人一劍泯恩仇



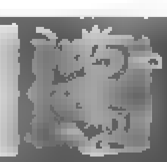
泰山派



東嶽泰山道教色彩濃厚的一派，擊退一干泰山派弟子之後，入內見著現任掌門天山道人，若能打贏天山道人就能學得他的泰山十八盤劍法。而且屋中的箱子裡還有金盆洗手請帖。

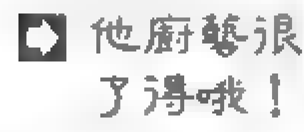


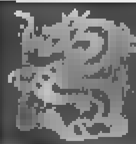
海邊小屋



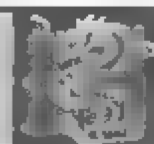
屋子主人林廚師廚藝了得，聽他一席作菜與習武的玄奧高論之後，小俠的資質提高不少。



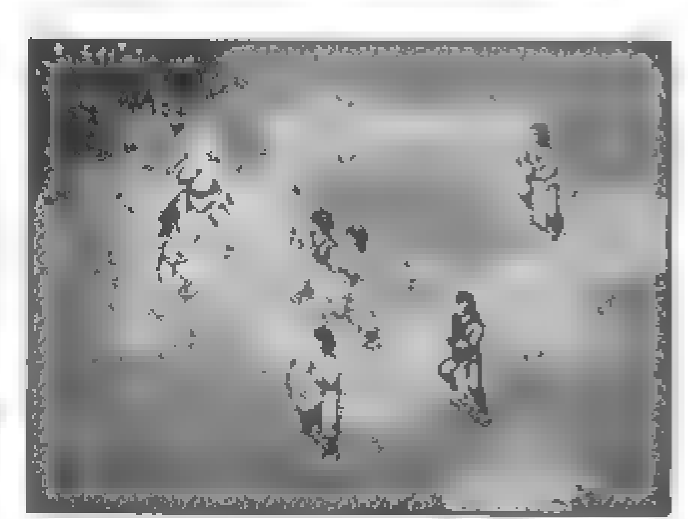

他廚藝很了得哦！

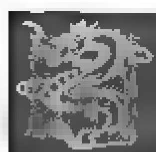


百花谷



百花谷主人老頑童周伯通，他乃全真教主王重陽的師弟，亦即全真七子的師叔。目前正專心的研究養蜂之術，他自創的雙手互博之術又是厲害，可以連著攻擊兩次，多多的向他討教砌磋可以增進不少武藝。

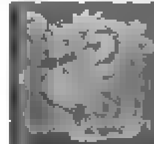

領教左右互博之術



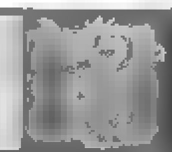
冰火島



帶著張無忌乘船再往冰火島見他義父，金毛獅王謝遜與之相認之後，決意留在島上思索對付成崑之道，他要張無忌跟著小俠回中原。

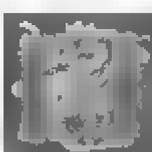


渤尼島



袁承志所提的:項考驗如今已完成前二項，最後一項得視小俠目前的道德指數為依據，若是獲得袁承志認可的話即可獲贈「碧血劍」一書，同時邀得他同行還能得到朱睛冰蟾、金蛇錐和神行百變。

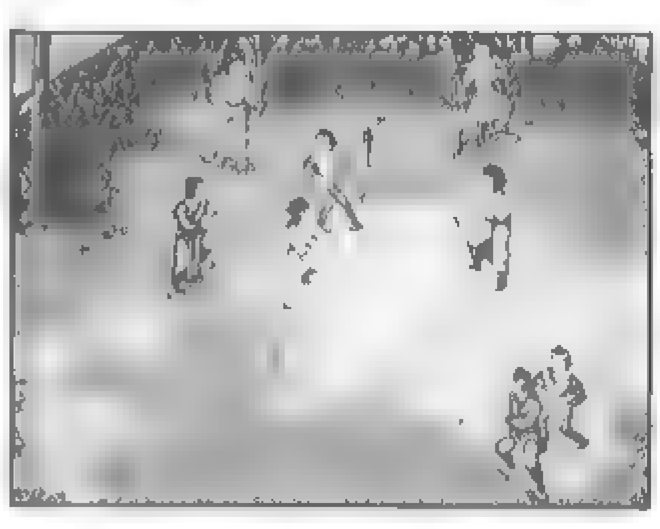
萬一道德低落不獲認同的話，礙於時間的考量也可以武力取勝，勝後也可得到「碧血劍」，但他不會加入隊伍。

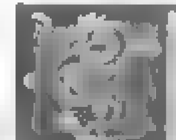


神龍島

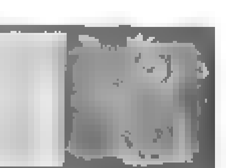


一想起被洪教主戲耍，小俠不由怒火中燒，狠狠地與洪教主交手過後取得「鹿鼎記」。


怒打神龍教洪教主

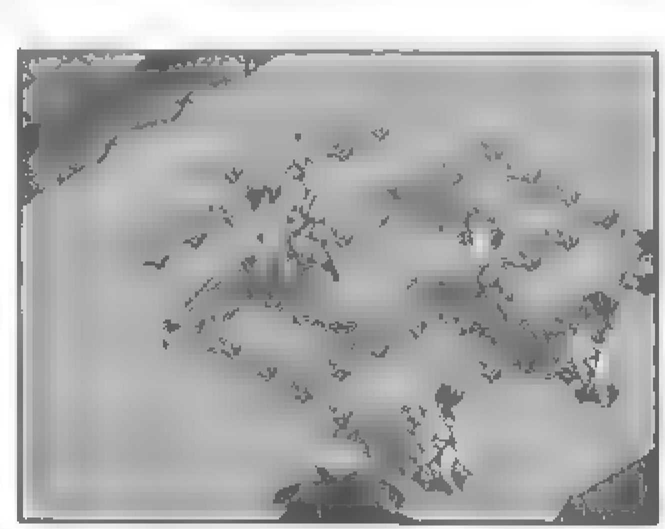


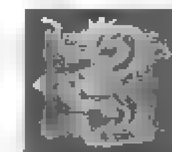
萬鱷島



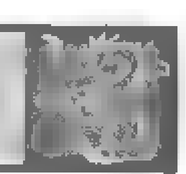
顧名思義，島上以鱷魚眾多而得名，眼下即有成堆的鱷魚排成一「南」字，要見南神鱷岳老二還得花上　番力氣。

岳老 .率同 -群鱷魚與眾人對陣落敗之後，甘拜小俠為師，這老小子正擋在一只箱子面前，若不先哄他加入隊伍是開不了的。他身後的箱子裡有小牛腰子和一把銅鑰匙。


危機四伏的萬鱷島

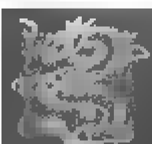


福威鏢局



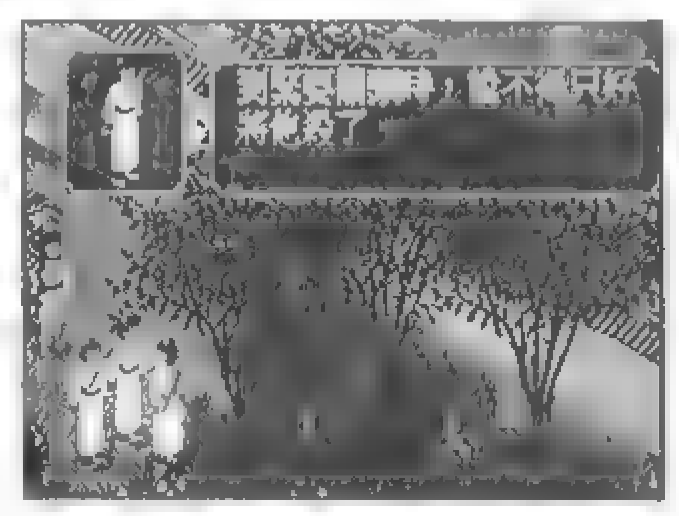
乘船回到中土之後先告知林平之其父的消息，

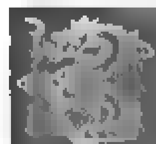
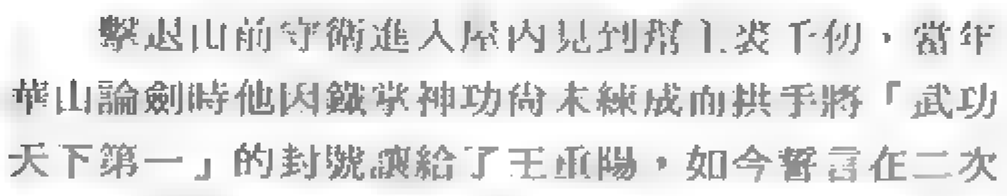
連同青城派弟子所說的話也照著轉告給林平之。林震南的死完全是為了一本辟邪劍譜的秘笈，林平之得知父喪更是悲痛莫名，立誓潛心劍法來日圖報。


衡山派


出示金盆洗手請帖之後順利進入屋內，此時適巧嵩山派掌門左冷禪差來使遊說五嶽併派之事，但衡山派莫大掌門堅決不為所動。嵩山使者離去後，莫掌門誤以為小俠是嵩山派的奸細乃大動干戈，戰後學會莫大掌門的迴峰落雁劍法。

回頭來到山前巧遇嵩山派弟子密謀採取非法手段，既然碰上，少不得出手阻止了。

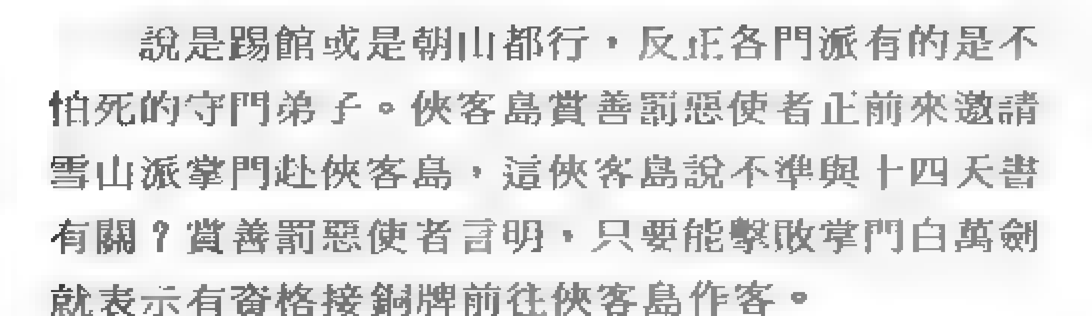

這豈是正派人士所為


鐵掌山


擊退山前守衛進入屋內見到幫主裘千仞，當年華山論劍時他因鐵掌神功尚未練成而拱手將「武功天下第一」的封號讓給了王重陽，如今誓言在二次論劍時要奪回封號。左側房間內找到鐵掌拳譜。

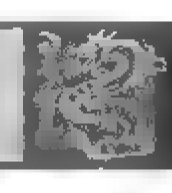
出了門由東邊的林徑一路來到一處山腳赫見一口大箱子，打開一瞧，箱內正是大燕皇帝世系圖表。

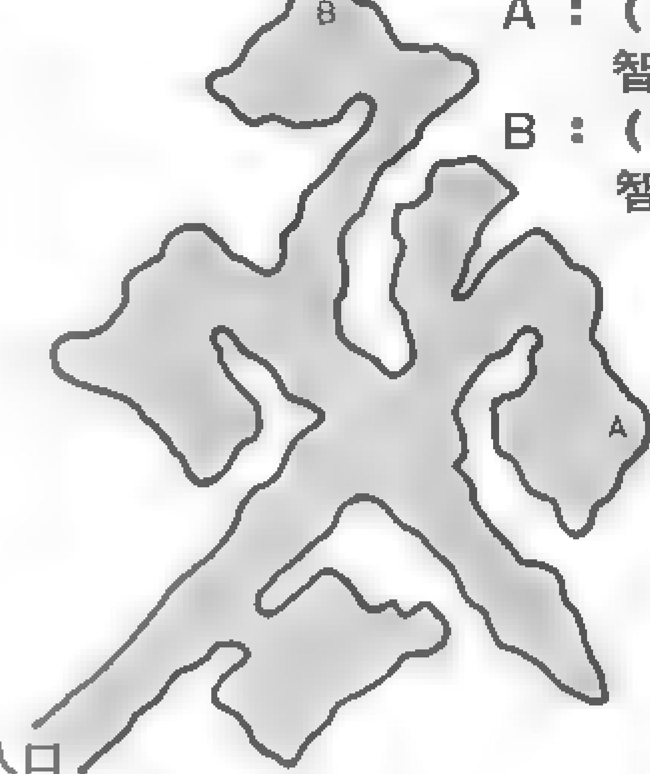

別忽略這條山徑哦！


凌霄城


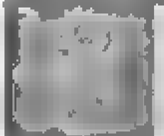
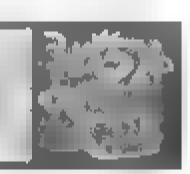
說是踢館或是朝山都行，反正各門派有的是不怕死的守門弟子。俠客島賞善罰惡使者正前來邀請雪山派掌門赴俠客島，這俠客島說不準與十四天書有關？賞善罰惡使者言明，只要能擊敗掌門白萬劍就表示有資格接銅牌前往俠客島作客。

白掌門武功並不可怕，打敗他之後果真得到賞善罰惡令，房間箱子裡有把白虹劍。

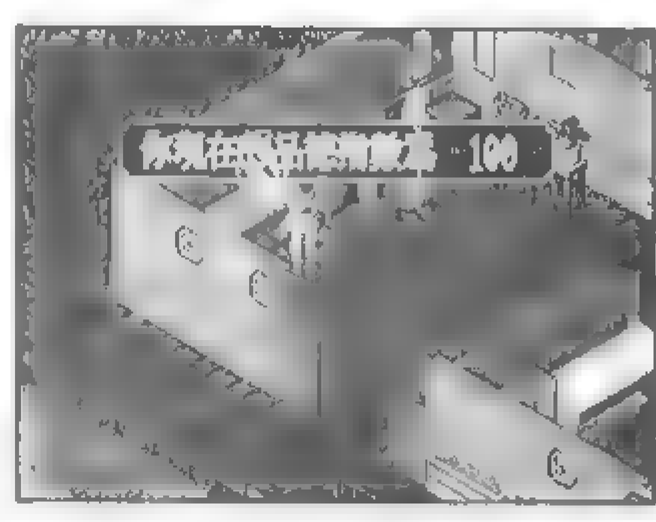

山洞（五）




此山洞位於無量山洞對面，入口被一座山頭擋住。使用鐵鑰匙打開 A 的箱子，用銅鑰匙打開 B 的箱子都可以得到不少智慧果，此刻可往訪南賢或北丑再套些情報。


南賢居


南賢提到天龍八部一書是描寫有關皇室與榮華富貴一類的故事，目前武林中具有皇室背景的英雄少年有二位，一是大理段府的公子，另一則是姑蘇慕容家的慕容復。慕容復所住的燕子塢內藏書豐富，或許有十四天書的下落。


道德無懈可擊

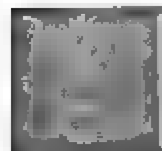
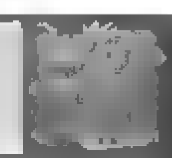
傳說數年前一批高昌國的勇士集結來中原，搶走十四天書中的「白馬嘯西風」一書作為對漢的報復。

目前江湖上有兩組人馬呈敵對的狀態，其中一組是黑木崖上的日月神教與五嶽劍派之間的對立，敵視的原因之中，「笑傲江湖」一書佔了很大一環。

另一組敵我分明的兩方是光明頂上的明教與六大門派之間的恩怨，由於金毛獅王謝遜擁有屠龍刀，而倚天劍則為峨嵋派的滅絕師太所持有，想必與「倚天屠龍記」有關。

聽聞從前有位工匠常向人誇稱，他曾在一座地下迷宮內造了一座隔世石，除非天生神力並手握玄

鐵所製成之兵器，否則無人能砍破這隔世石。

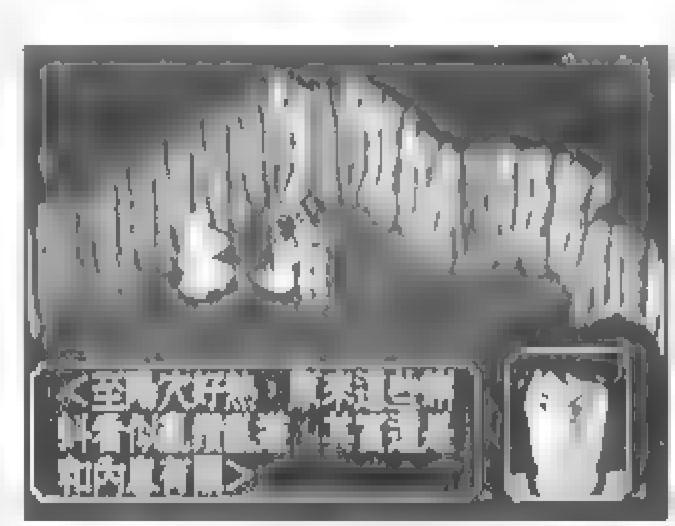

俠客島


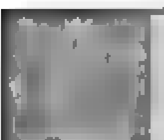
有了賞善罰惡令即可進入島上的山洞內，見過龍、木二位島主之後才瞭解俠客島非如外傳那般的可怕，事實上先前來到島上作客而不見折返的各派掌門與各幫主，如今全留在山洞內參研壁上的古詩，但歷經數十年亦無人可解其中奧妙。


小俠此言差矣

接過島主的臘八粥之後，往洞裡與諸前輩參研一番，這時候的石破天突感巨骨穴發熱…在與諸位前輩交談過後，龍、木二位島主已進入西南方的石室中，石破天的身體又有了異樣，他老兄看出來牆上古文乃太玄經。

正因爲太玄了，所以石破天接連昏迷了三天。他因不識字反而能參透俠客行的石壁圖譜，並已練成太玄神功。離開之前，島主也以太玄經和「俠客行」相贈。


還好石破天不識字

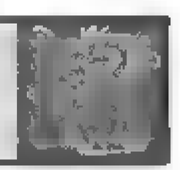

絕情谷

絕情谷的地理位置就在於百花谷的上方，但得乘船由黃河溯流而上才到得了，而且入口就在於群山之中。

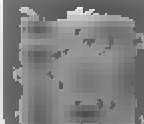
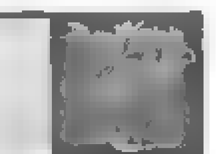

絕情谷的上岸地點

此地可拔得斷腸草

絕情谷中並不見公孫谷主人影，屋內的箱子裡有君子劍、淑女劍與大燕國傳國玉璽，繞到屋後在一片種植情花的曲圃裡拔得一株斷腸草。

山洞（一）


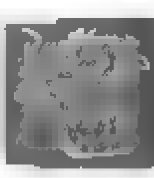
將斷腸草給楊過服用之後果眞解了情花之毒，而楊過也以玉蜂漿相贈。邀他同行之後還能得到玄鐵劍和玄鐵劍法。


山洞（六）


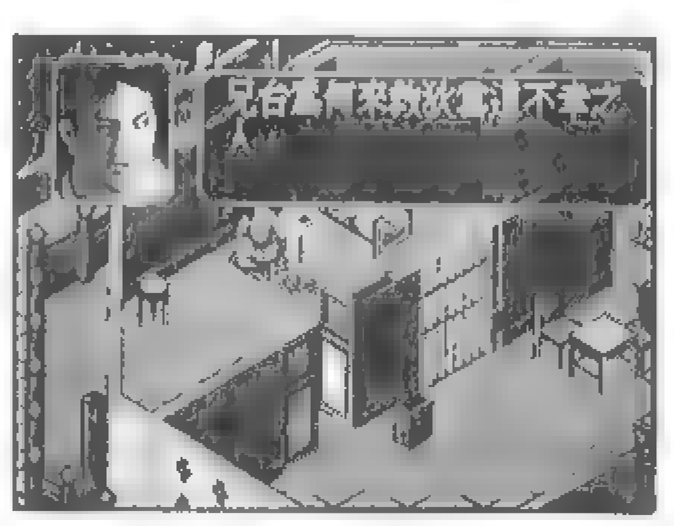
A：雪怪
B：千年人蔘
C：（須用闖王軍刀）
滿天花雨
雪山飛狐
鴦刀
金絲背心
銀兩

入口

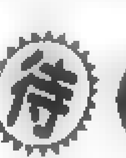
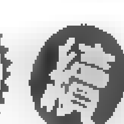
根據闖王藏寶圖找到位於烏筆山腳的寶藏山洞，洞內有雪怪（A）作亂。將闖王軍刀插入石室（C）前的石孔中打開石室，裡頭有不少寶箱，箱內有滿天花雨、金絲背心、鴦刀和「雪山飛狐」。

大輪寺


寺前打敗幾名番僧得到捡鑰匙，打開牢門救出狄雲。這個可憐人幾前隨師父和師妹到荆州爲師叔萬震山祝壽，如今卻遭誣陷弄得家破人亡。獄中獲得丁典教授神照經而存活至今，聽說老家附近有個山洞，路旁石頭上還有幾個數字…這就是該山洞的座標啦。


不是故意的啦

若能邀得狄雲同行，可以得到烏蠶衣、神照經、血刀和血刀經。

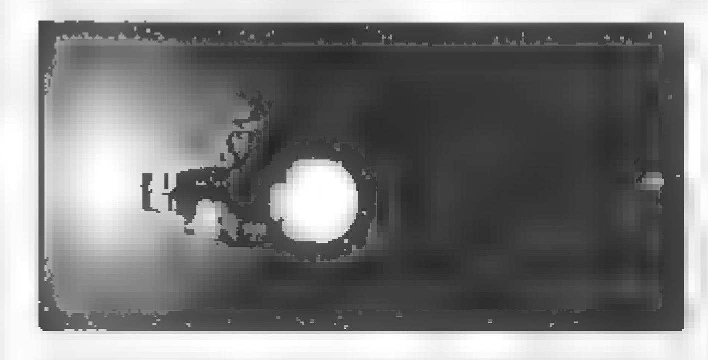



下期待續







雖然這一點像是廢話，但是筆者仍然要跟各位提醒一下。因為本遊戲只要連續三個月資金為負數，就會被判定是任務失敗了，所以可能因一時的疏忽，導致任務失敗喔！另外，筆者曾經遇到幾次很奇特的當機現象，所以建議玩家多存幾個進度以分散風險。要多玩家存檔最主要的原因



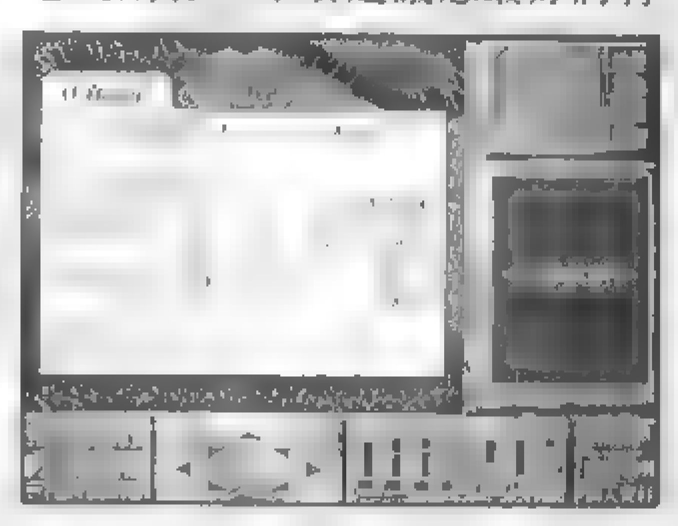
，則是因為各關的地圖都是採用隨機方式產生的，玩家在選擇興建行政中心的位置時，根本無法觀察附近資源的分配情形；如果運氣不好的話，可能行政中心距離某些礦產的位置非常遠，導致日後採礦與防禦上的不便。如果



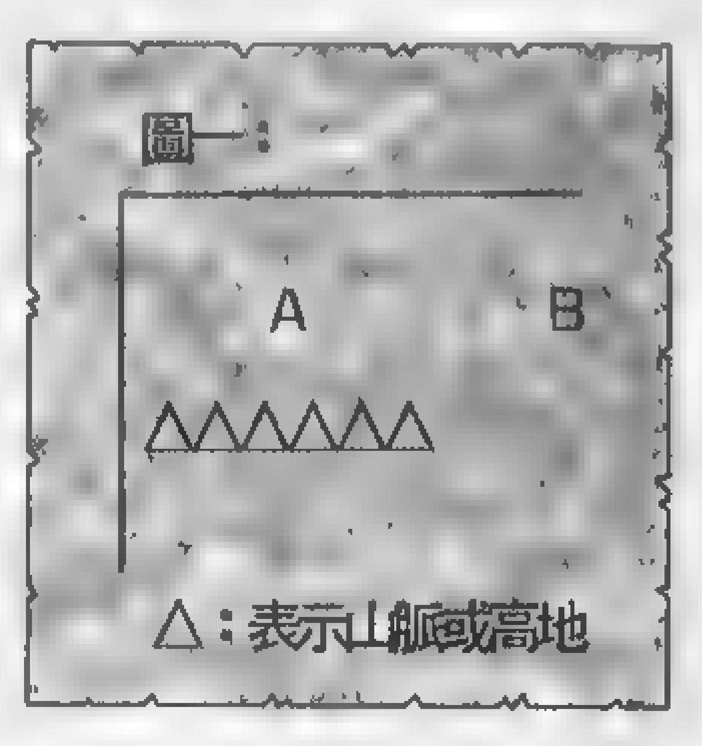
您能在完成任務之際迅速存檔，那麼下一關的地理位置不理想時，就可以把存檔讀出來，重新再選一次。



在選擇興建行政中心的時候，玩家只能察看地形，但是無法得知資源的分配狀況，所以只能純粹由戰略的觀點來決定行政中心的所在。筆者建議您最好將行

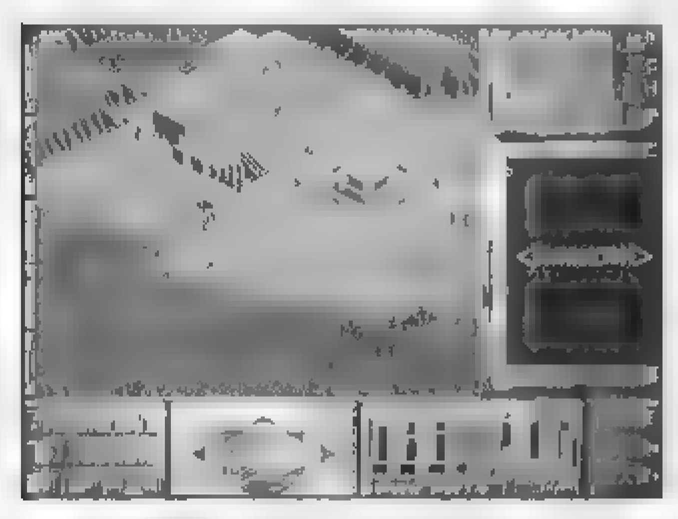


政中心建在地圖四個角落當中的一個，這樣可以與敵人保持較遠的距離，以免早期就經常遭到攻擊。最好的地形，則是附近還有山脈或高地作為屏障，防禦起來就省力多了；如附圖一的地形，在下方有高地屏障的情況下，如果玩家把基地興建在A處，那麼只需要守住B處，就可以不必擔心敵人的攻擊了；但是如果您把

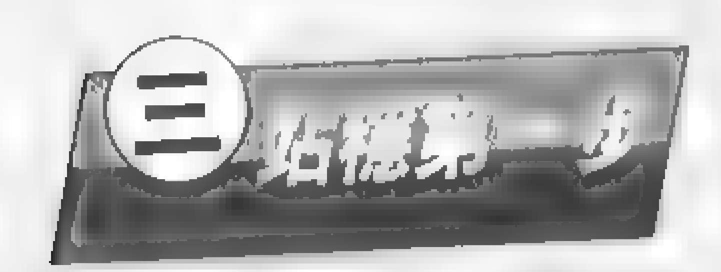


基地建在空曠的中央地帶，那麼就得隨時提防不知會從何處突襲的敵軍。

除了戰略上的考量外，最重要的考慮因素還是資源的分配。在四種可以開採的資源礦產中，最重要的莫過於淡水與金屬礦了；缺少這兩者，玩家的任務幾乎可以宣告失敗。如果這兩種資源離您的行政中心過遠，那麼殖民地的發展就會格外地辛苦，所以筆者建議您乾脆再讀出存檔，重新再選一次好了。至於部隊移動所需要的燃油，則是第二關與第四關不可或缺的資源，在這兩關最好要能夠確保油礦的來源不會匱乏，否則遊戲就很難玩下去了



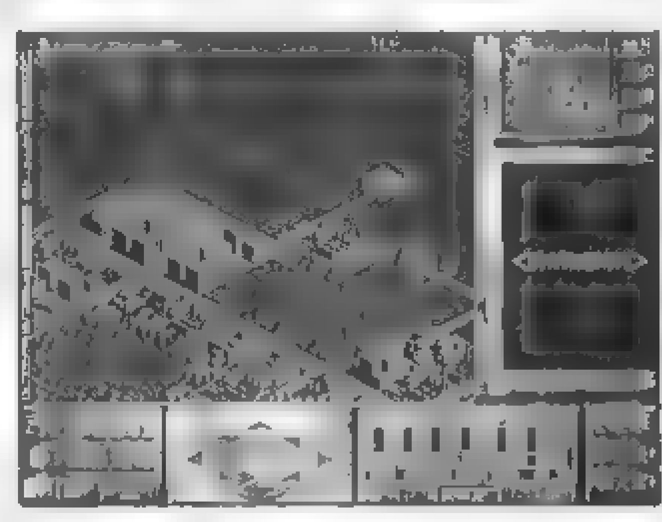
。最後要提到的則是鈾礦，雖然這一項資源可以賣到不錯的價錢，但是開採的成本也相當地昂貴，而且它屬於一種可有可無的資源，所以距離遠不遠就沒關係了。



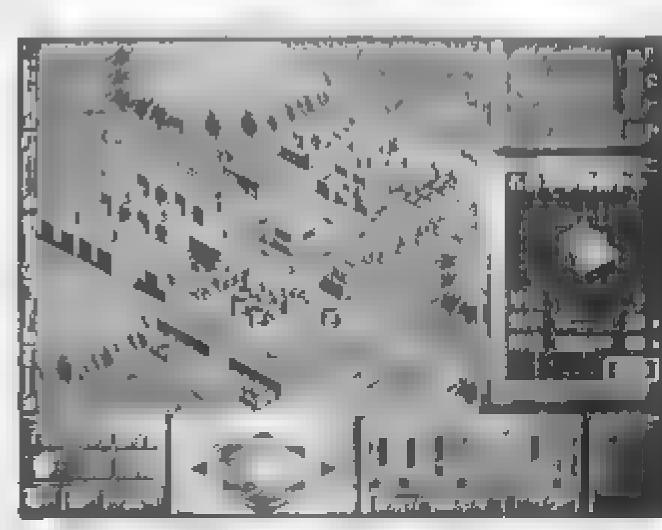
三 站穩第一步

在興建行政中心之後，玩家最重要的事情，就是先建立發電廠、食品加工廠與氧氣供應站，來提供民生必需的資源；另外，也必須立刻找尋水源地與金屬礦區，建造金屬採礦廠與淡水供應站，否則殖民地就無法發展下去了。

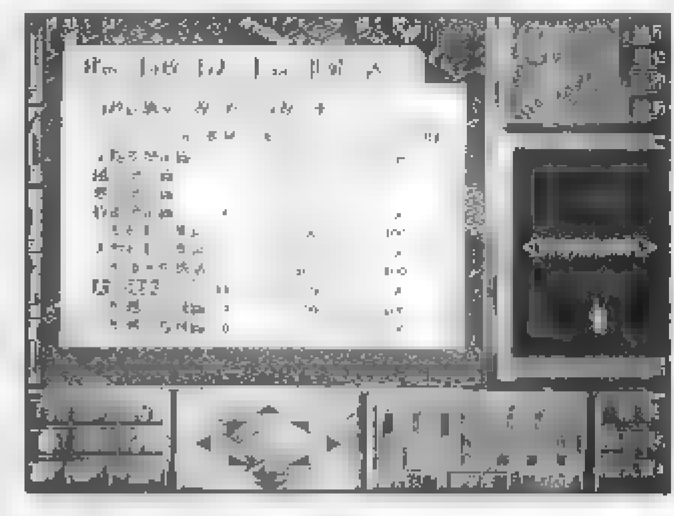
在建設這些資源生產與採集工廠時，有一點必須注意；某些玩家可能對『大的事物』有特別的喜好，所以一開始就會努力興建大型氧氣供應站、大型食品加工廠、大型淡水處理廠等設施，不過這種做法不但造成浪費，而且可能會使得資金缺乏而導致任務失敗。因為這些大型的工廠雖然產量驚人，但是建造的經費也相當地驚人，勢必消耗玩家大量的資金，使得往後的建設面臨赤字的威脅；而且早期人口少，所需的資源不多，興建大型的工廠無疑會造成資源的大量浪費。最



好的發展方法，還是謹慎地跨出第一步，從小型的工廠來製造民生必需的資源，把剩餘的資金拿來開礦，以賺取更多的資金。



第一批應該興建的設施，是淡水、空氣、食品與電力的資源工廠；而為了提供建設所需的金屬礦，興建一座金屬採礦區也是必須的。另外，還有兩個需要儘早完成的設施，就是航空交易站與研發中心；航空交易中心可以幫我們把挖出來的礦產外銷出去，愈早完成愈好；不過有一點要注意的，就是我方只有在奇數月才會有星際貨船降落，所以您如果不能在三月之前將航空交易中心完成，那麼要等到五月才能進行交易了。至於研發中心關係著玩家的科技進展，愈早完成愈有好處。



除了這些設施之外，為了避免人口爆炸，筆者建議您也可以興建住宅區、商業貿易中心、醫療中心各一座。不過這些設施要花一點錢，而且並不是十分地迫切需要，所以暫時不蓋也沒關係。

在完成殖民地的初步建設之後，接下來就要傳授快速撈錢的方法了，請注意看喔！



四 新經濟政策

對玩家而言，早期最大的問題可能是來自內部的財政赤字，而不是來自敵人的攻擊；如果不能迅速找到賺錢的門路，還不需要勞駕敵人的軍隊，您的任務就已經提早被結束了，所以如何快速而大量地弄到錢，才是玩家最需要解決的問題。

提到賺錢的方法，雖然玩家可以從移民的身上抽到稅金，但是早期的人口只有幾百人，稅金拿來塞牙縫都嫌不夠呢！最好的解決辦法，還是努力開礦，販賣資源賺錢了。至於利用星際貿易，靠買賣資源來賺取差價的做法，筆者並不推薦，因為玩家無法預估下一次資源的價格，所以現在買的東西下一次可能會大跌，使您血本無歸；而且買賣資源還必須蓋一大堆的倉庫來存放買來的資源，除了風險太大，也不划算。

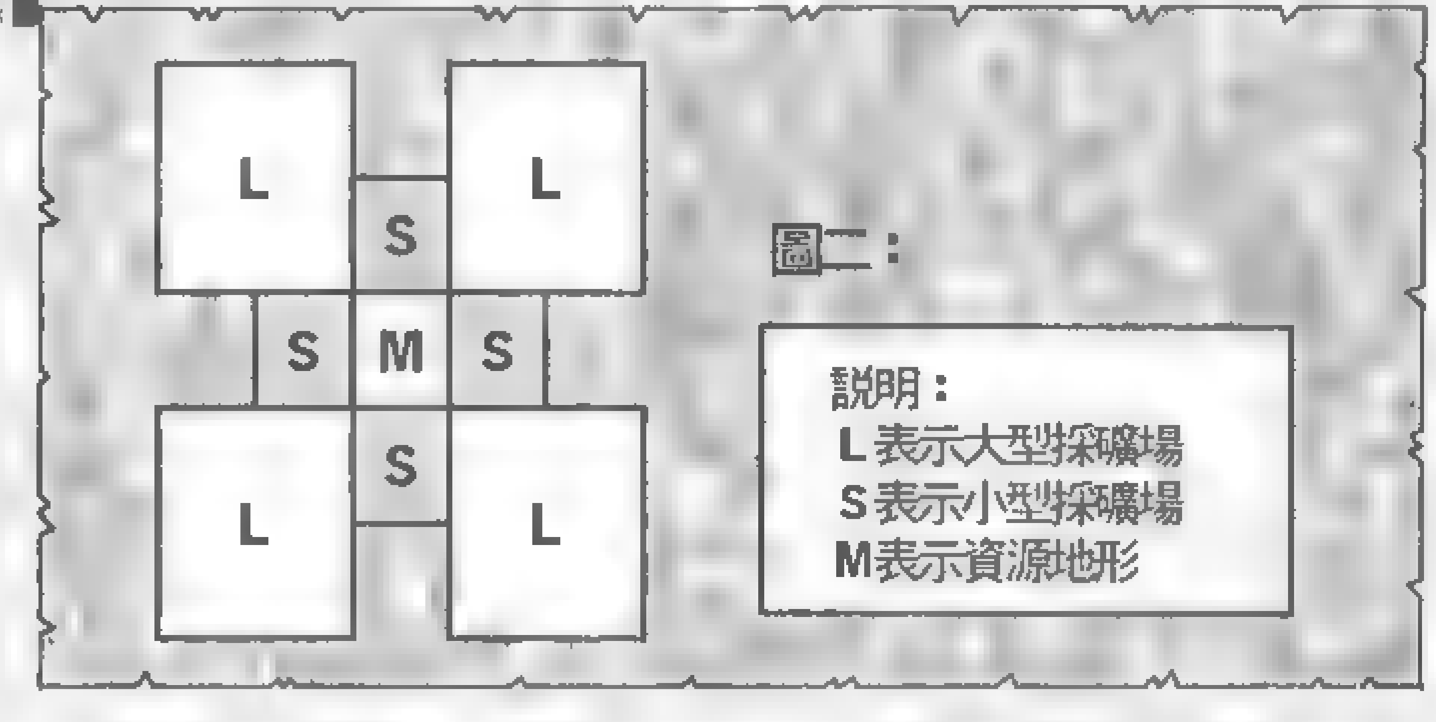
在可以賣錢的資源中，筆者強烈推薦各位先以賣金屬礦為主，有了資本以後，再開挖油礦與

核料。金屬礦不但是建設所需的資源，而且產量又大，所需投入的資本又不多，所以可以迅速爲玩家累積資本。

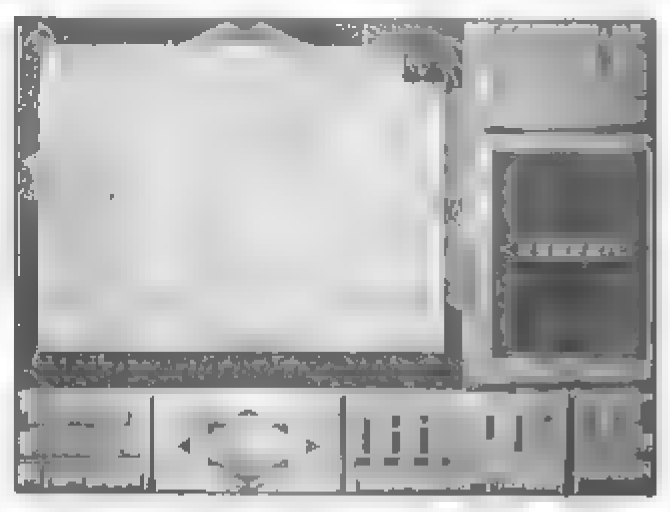


在正式開礦之前，要先跟各位談一下財政赤字的問題。在本遊戲中，每週資金的數值都會有增減，但是真正統計財務狀況的時間則是在每個月的十五日，所以只要您在十五日當天的資金數目爲正數，那麼就不會發生財政赤字的情形；否則到了十七日左右，行政官就會提醒您：赤字發生了。如果因爲害怕赤字而不敢建設，那殖民地的發展將會相當慢，而且完成任務所需的時間也會變長，這對玩家是非常不利的；所以筆者覺得，適當控制赤字，使殖民地能夠順利而快速地發展下去，才是比較正確的做法。要在赤字與建設間取得一個平衡點，有一個比較取巧的做法，就是在星際貨船離開的那個月十五日以後，努力地加蓋各種殖民地的設施；等到兩個月以後，再靠賣出資源來彌補赤字，不過您可要控制好赤字的金額，否則賣出資源的收入不足以彌補赤字，那就準備得重新再玩一次了。

接下來要談如何開礦賺錢的事了。在玩家興建完小型金屬採礦區後，應該還會剩下一筆資金；現在請在它旁邊蓋一座大型金屬採礦區（請參考圖二後，選擇最適當的位置興建）。在小型金屬採礦區開始運作後，請在資金不會變成負數的情況下，興建幾座礦石倉庫；如果您能適當地控制赤字，那麼多蓋一些礦石倉庫，可以避免資源被浪費掉。如果



玩家建設的步驟正確，那麼在三月時，星際貨船將會第一次抵達；不過由於大型金屬採礦區才剛開始運作，所以可能不會有太多金屬可以出售，只要您能在五月以前完成第二座大型金屬礦採礦區，那麼以後的資金就會充裕多了。但是這樣離『賺大錢』還有一段不小的差距，所以請儘快將資金投入第三座、第四座大型金屬採礦區的建造，以後我們才會有更多的資源可以賣。

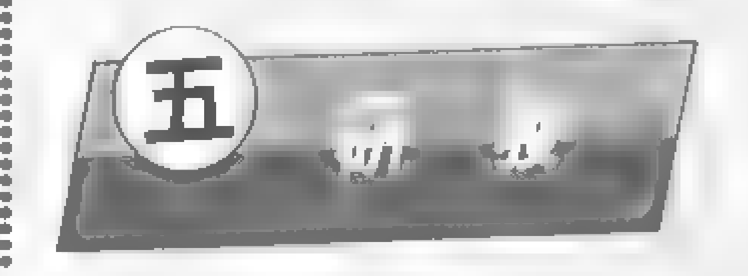


很快地，您可能會發現資源地形附近的的方格都被佔滿了，這可真是個傷腦筋的問題啊！沒關係，現在筆者就教您一個將資源地形作最大利用的方法。在所有的方格中，唯有環繞資源地形的方格才可以生產最大量的資源，所以如果以小型採礦廠佈滿這八個方格，那麼產量就是八個小型礦廠的總和，但是如果採用圖二的方是來生產，由於一座大型採礦場的產量大約是一座小型採礦廠的三倍，『四大四小』的產量就等於十六座小型採礦廠的產量了，所以採用這種方法是來生產，就可以將資源礦區做最大的開發。

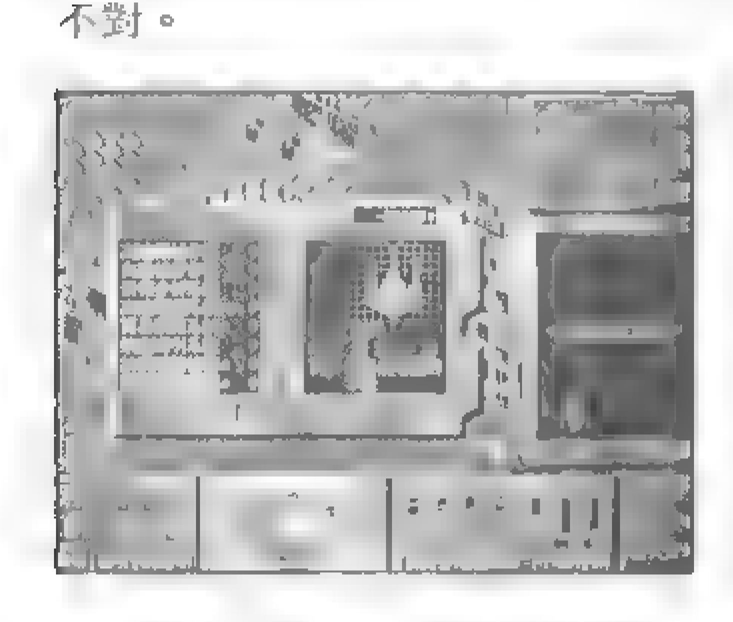
在興建採礦區的同時，玩家也需要注意一下資源倉庫的空間是否足夠？最適當的空間，應該是可以讓玩家放下兩個月份的資源產量，等星際貨船來了後，就可以將這些資源出清；如果倉庫的空間不夠，那麼多生產出來的資源都被浪費掉了，玩家也就損失了一大筆的資金收入；如果倉庫的空間較需求的空間多出太多，那麼也要浪費電力與維修費，所以一定要多從列表注意倉庫的空間。

在將金屬資源地形作最大的利用後，筆者建議您將觸角伸到油礦資源地形，因爲它的投資成本比鈾礦低，但是獲利仍然相當豐厚。如果您的金屬礦與油礦都有『四大四小』的採礦區在作業，那麼每次光賣資源就可以賺個二十萬以上了，接下來就可以把全副心力放在軍事與環境品質上了。

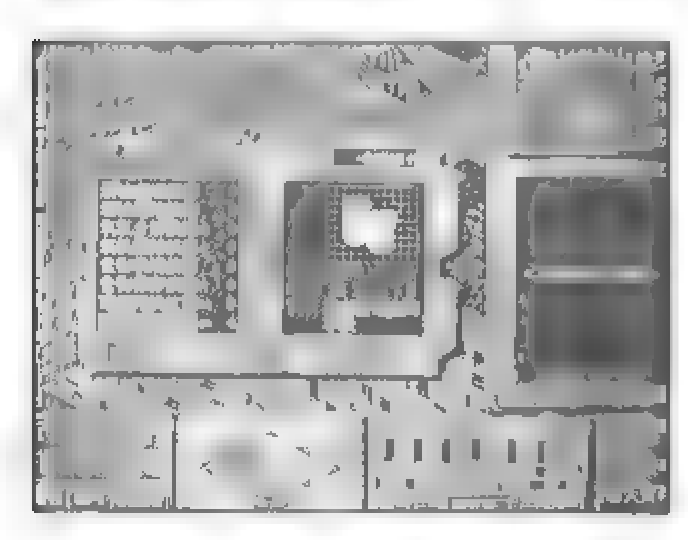
至於氧氣、電力、清水與食物四種資源也可以賣錢，但是筆者建議您最好不要將這四種資源出售，因爲這四種資源屬於時時都在消耗的『民生必需品』，如果人口稍微增加，可能存量就會不足，進而使得環境指標大爲降低。除非您真得很缺資金，否則還是不要動這些民生必需品的腦筋。



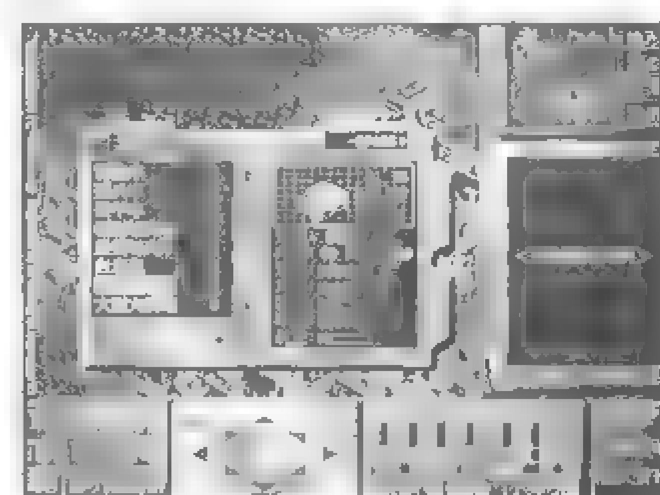
如果您『玩的方法正確』，那麼本遊戲就會像倒吃甘蔗一樣，愈後面的關卡愈容易玩。為什麼會這樣呢？因為本遊戲的科技是可以『繼承』的，也就是說，您在第一關所研究出來的科技，在以後的關卡都可以直接使用，不需要再研發一次了；所以愈到後面的關卡，玩家的各項武器與設備的等級就愈高，玩起來也就格外地省時與省力了。如果您玩到後面的關卡，還是覺得很困難，那麼問題可能出在研發的順序不對。



在面對數十種可以研究的項目時，玩家要如何定出一個最佳的研究順序呢？依筆者個人的看法，在第一關應該以研究金屬採礦區和礦石倉庫為主，以增加金屬礦的產量與存量；而能夠提高研究中心等級的高速電腦系統，最好也能夠全部研究完畢。由於



第二關的任務包含了摧毀敵人的行政中心，所以就要把重心轉移到研究電能威力提升與急速充電系統；第三關的任務只是純粹發展人口而已，所以又可以開始研究鈾礦與其他資源的生產和儲存技術；到了第四關之後，應該再度以研究武器類為優先，等到將敵人的行政中心摧毀之後，就可以再繼續研究其他科技了。只要您能夠將所有的科技都研究完，那麼遊戲結束後，一定可以得到『光譜科技獎章』。



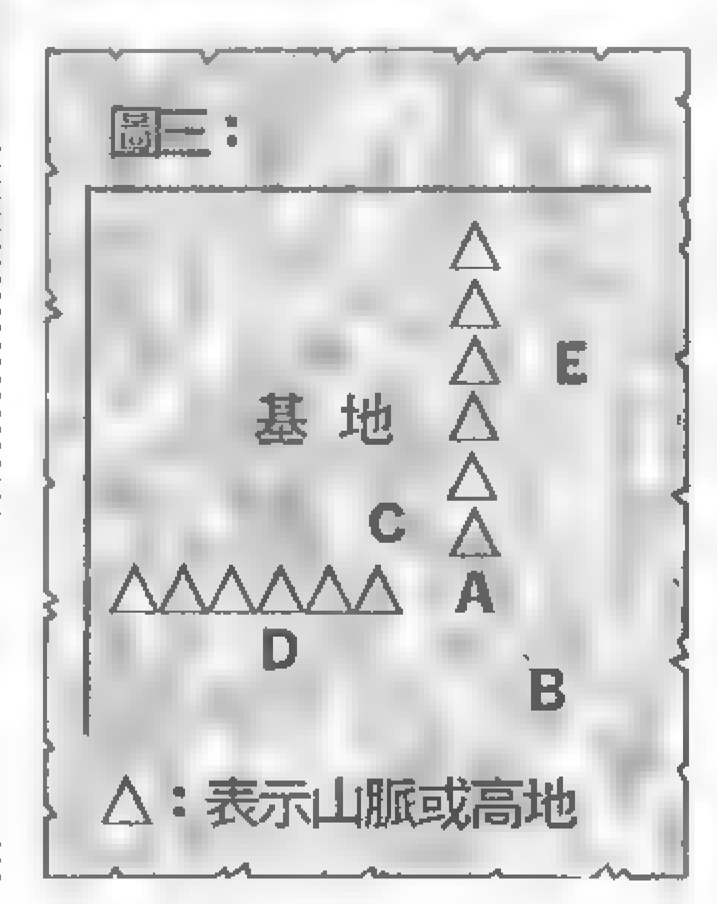
由於研發對整個遊戲有非常重大的影響，筆者建議您在資金充沛的時候，就要先把研究中心的數目蓋到上限，並且致力於高速電腦的研究，這樣就可以在最短的時間內，讓科技的等級升到最高。



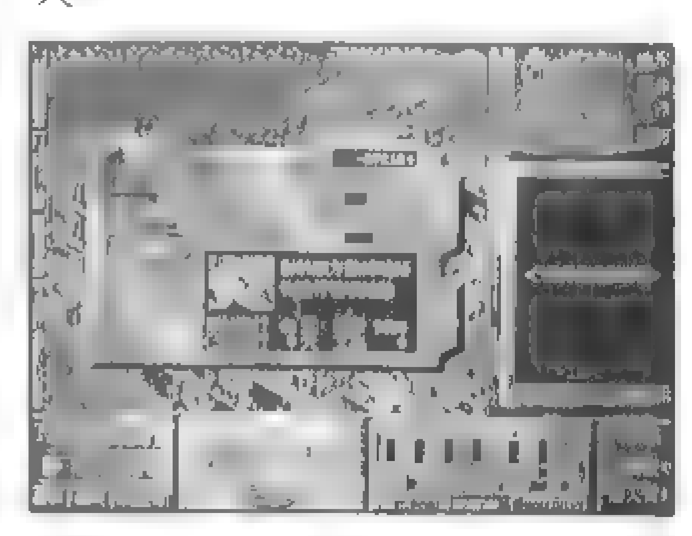
六 ……善的防禦系統

對玩家而言，由軍事情報中心、電能砲塔與火箭砲塔所組成的防禦網，是保護基地與建築物的黃金組合，只要興建得當，那麼敵人是很難攻進殖民地的。

不過在建造這些設施之前，要注意軍事情報中心的『搜尋範圍』，否則即使您蓋了很多防禦砲塔，依然會被敵人轟得灰頭土臉，從圖三的例子就您就可以瞭解筆者所說的道理了。



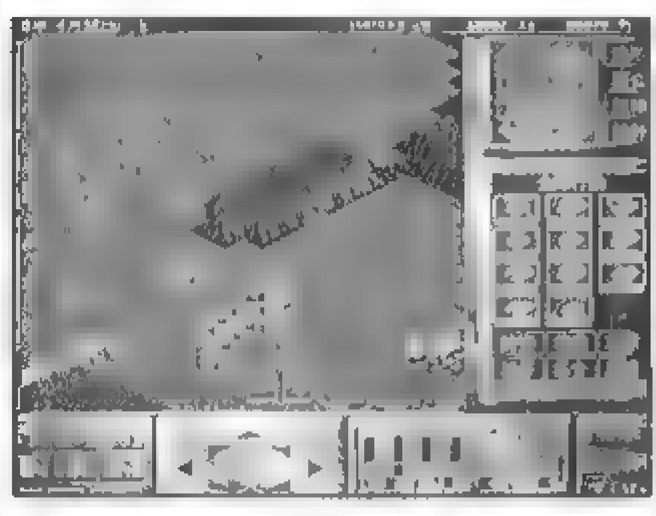
假設玩家的基地或建築物附近有高地所形成的隘口，那麼您可能會認為，在A處或C處部署一些防禦的電能砲塔與火箭砲塔，就可以阻擋敵人的攻擊了。這個想法基本上是沒有錯，但是本遊戲有『可見區域』的限制，由於高地的阻擋，所以對A點與C點而言，D點與E點剛好都是被高地陰影所遮蓋的『不可見區域』。或許敵人在早期可能會受制於A點的通道狹小而無法攻進來，但是過了一段時間後，敵人就會學聰明了，他們會躲在D點或E點來對A、C兩點的防禦砲塔進行攻擊，等到把砲塔摧毀後，敵人的大軍就會從A點不斷地湧入。

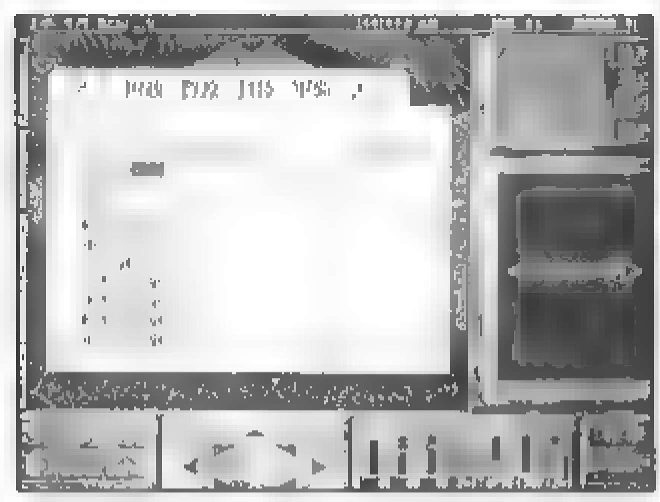


為了解決這個問題，玩家只有把軍事情報中心與防禦砲塔等防禦設施往外移到B　點，這樣可見範圍就涵蓋了D點與E點，敵軍再也無所遁形了。不過敵人也不是省油的燈，因為防禦砲塔會集中火力攻擊，所以敵人可能會派出一些部隊當餌，來吸引防禦砲塔的火力，然後其他的部隊就會利用這個機會，從A點鑽入我們的殖民都市，如果玩家沒有在都市內建立適當防禦武力，那麼都市將會遭到很嚴重的破壞。最好的解決方法，就是除了在B點建設防禦砲塔外，在A點也建一些防禦砲塔，來阻止敵人的前進；或者您也可以建一些建築物在A點，以縮小A點的缺口，讓敵人不能夠大量地通過，這樣B處的防禦砲塔就足夠防止敵人潛入了，不過A點這個缺口可千萬

不能封死，否則我方的部隊就出不來了。

在興建防禦砲塔時還有一個問題，就是『應該蓋幾座才好呢』？因為這些砲塔不但造價昂貴，而且維護費也很驚人，蓋多了浪費錢，蓋少了卻又達不到防禦的效果。根據筆者個人的經驗，早期的敵人都不強，所以只要兩座電能砲塔連接在一起，就可以有效地阻止敵人的進攻；但是到了第二年以後，敵人的火力會逐步地增強，這時候一個防禦據點可能就得要有兩座電能砲塔、兩座火箭砲塔（甚至三座電能砲塔、三座火箭砲塔），才可以抵擋敵人猛烈的砲火。





在敵人的戰術方面，似乎是以摧毀玩家的資源供給線為主要目標，所以玩家『流落在外』的各種資源採集廠，就是敵人第一波的攻擊對象。筆者建議您在五月以後，就應該開始興建採礦區的防禦設施，否則可能會來不及抵擋敵人的攻擊。

最後要提醒您的，軍事情報中心可以說是防禦設施的眼睛與靈魂，沒有它，不管再強的防禦砲塔，都可能會遭到敵人以蠶食的方式加以破壞；所以在興建防禦設施時，別忘了把軍事情報中心蓋在一起。



七 出征吧！

如果玩家的財政狀況不錯，每兩個月都能有幾十萬的收入，那麼就要趕快興建兵工廠，建立一支強大的武力來徹底摧毀敵人的所有設施。

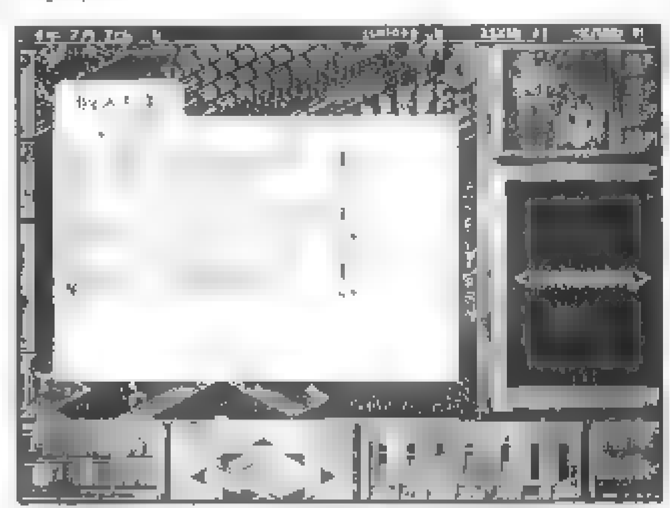




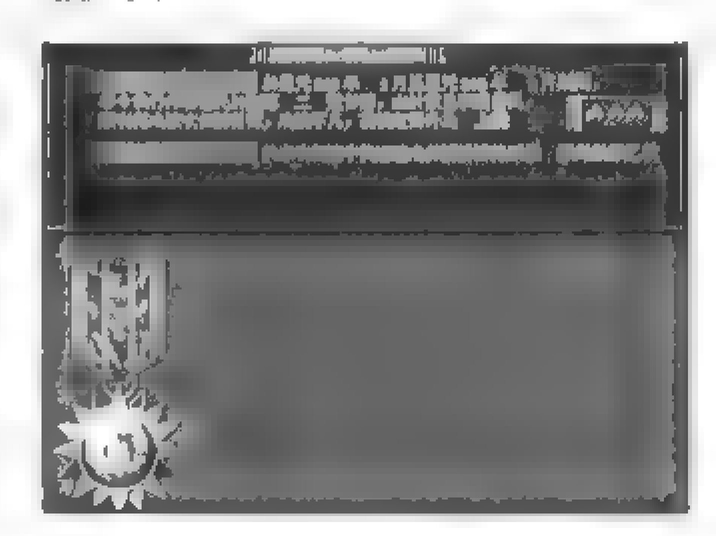
儘早摧毀敵人的行政中心對玩家是絕對有利的，因為敵人就無法利用兵工廠來製造武器了；不過這並不表示您可以從此免於遭受敵人的攻擊，敵人還是會每兩個月從地球空運一批部隊來，所以千萬不可掉以輕心。由於電腦傾向於佈署大量的部隊來保衛建築物，所以您愈晚發動攻勢，敵軍的數量就會愈多。根據筆者的印象，敵軍似乎沒有部隊數目的上限，所以後期的敵軍可能比玩家的軍隊數還多出許多，只是他們大多躲在基地裡，沒有主動發動連續的大規模攻勢，否則玩家可能早就被打垮了。



太慢發動攻勢還有一個大不利的地方，就是暴增的物價膨脹。在早期製造一輛重型電能砲，可能只需要幾千圓，但是過了三、四年以後，光是一輛的維修費就高達一、兩萬，如果玩家共有二、三十輛，財政可能就此被拖垮了。



在進攻敵人之前，當然要先生產武器；在這麼多的武器當中，筆者最推薦的就是重型電能砲。雖然它的各項性能都不是最好的，但是平均起來卻是相當不錯的，而且準確度也非常高，如果一次將十二輛集結起來，就具有相當可怕的破壞力了。在生產之前有一點要注意，就是要確定兵工廠與建築物之間有通道，否則生產出來的武器開不出去，麻煩就大了。



在進攻的戰術方面，最重要的就是『集中』。在部隊的組成方面，集中同一種武器組成集團，可以避免因為速度的差異而部隊行動無法一致，也才能達到集中火力之目的。要順利摧毀敵人的行政中心，必須先集中火力將敵人部署在外圍的防禦砲塔逐一除去，然後慢慢地往內圈逼近；如果敵人的防禦砲火太猛烈，那麼就要將部隊再重新集結一次，然後再發動下一波的攻擊。

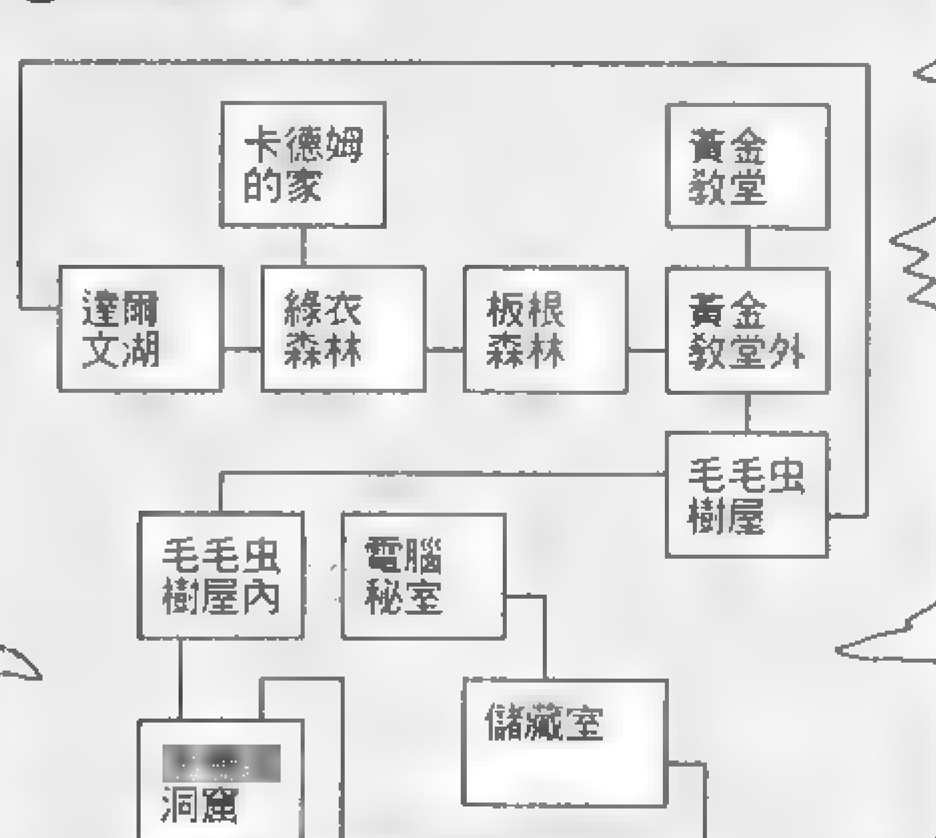


TOOMERANG

富貴列車

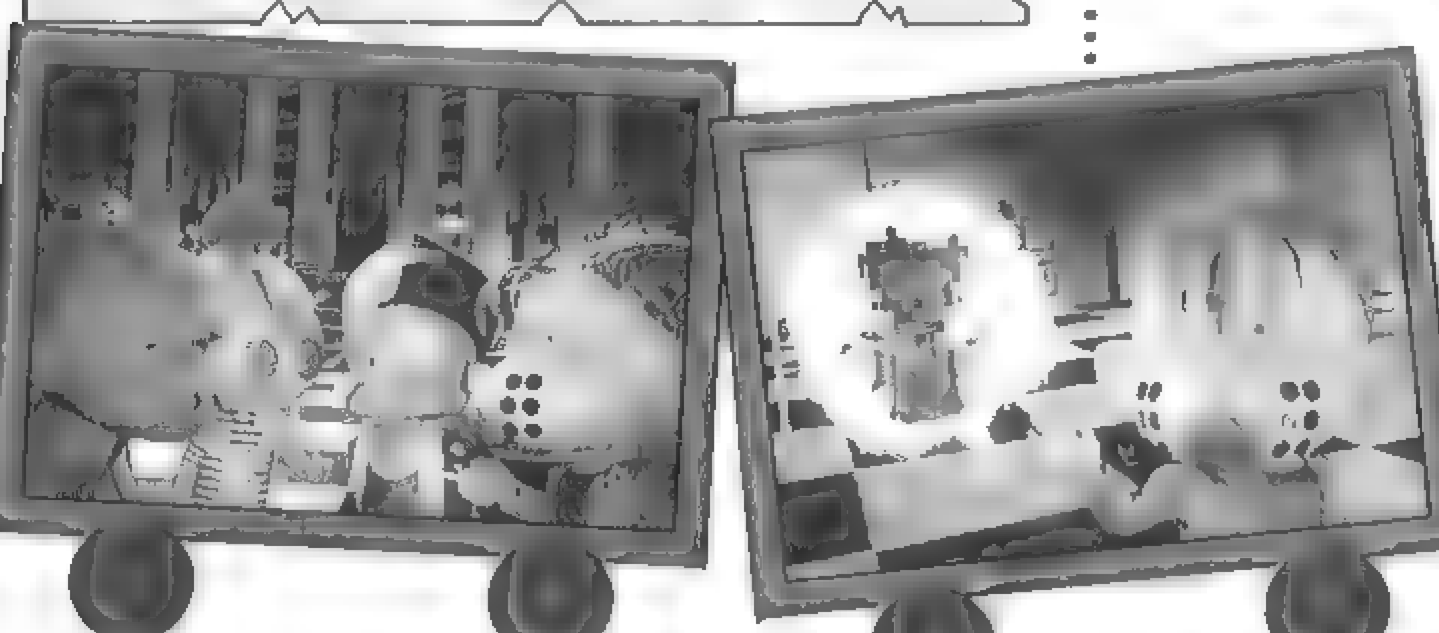
攻略劇情篇

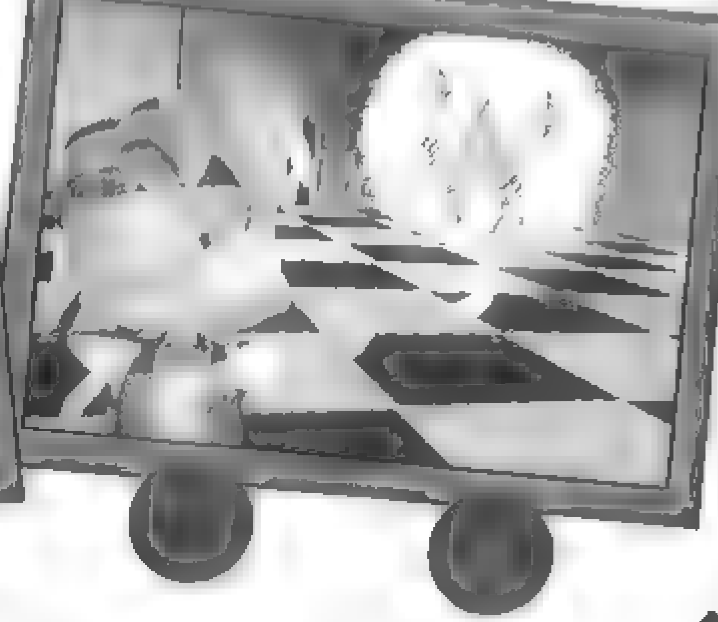
—亞摩斯紀事



前提 接續遊戲手册上

話說卡德姆執行破解了的光碟片，得知國際祕密警察 K 踢 V 頭頭已知卡德姆正在尋找黃金十字架，而 K 踢 V 也正在找，因爲黃金十字架關係到世界存亡，因此 K 踢 V 要借助卡德姆的力量去查它的詳情。 K 踢 V 並透露說卡德姆與黃金十字架有重要淵源，竊賊一定會回來找卡德姆，要卡德姆考量自己的生命安全與 K 踢 V 合作，雖然卡德姆有拒絕的權利，但他已看到 K 踢 V 的眞面目，若拒絕合作的話大概會性命難保。





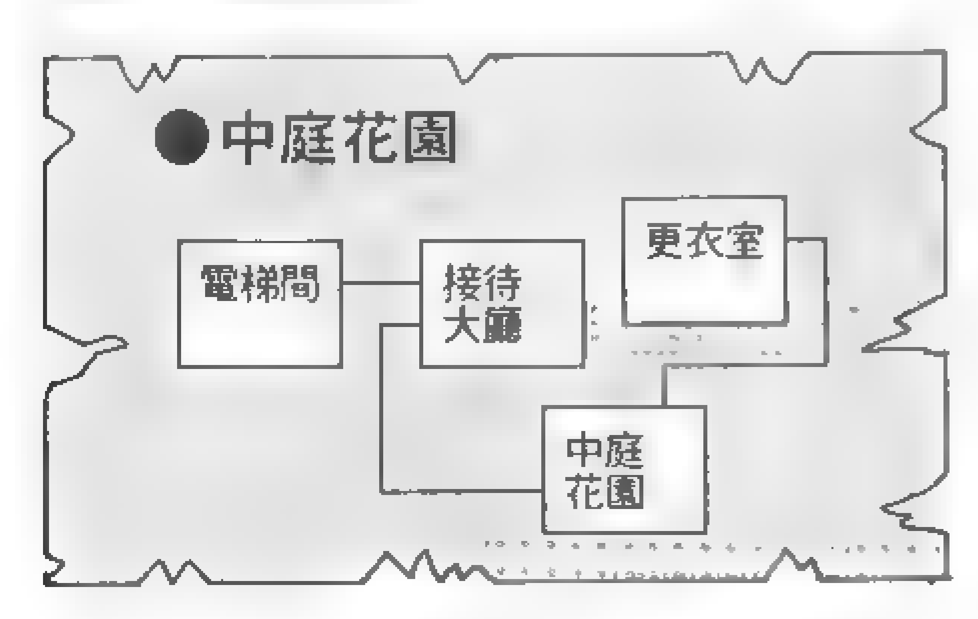
亞摩斯島物品表

取得物品	地點	位置	使用	對象
郵差證件	綠衣森林	信箱		
未破解光碟片	"	"		
小刀	"	樹幹		
乳酪	卡德姆的家	地上		
磁片	"	垃圾桶		
綿羊油	"	"		
舊毛衣	"	櫃子		
毛線				舊毛衣
鉤子	綠衣森林	小咪		
木柴（3）	板根森林	地面		
鳥蛋	"	鳥巢		
羽毛	黃金教堂外庭院	鴿子		
硝石	達爾文湖	大石旁		
釣具			鉤子＋毛線	羽毛
魚	達爾文湖		釣具	
剖魚＋麥管			小刀	魚
生魚片	黃金教堂外		剖開的魚	水池
十字架	黃金教堂		生魚片	金婆婆
含金石塊	黃金教堂外		小刀	雕像
鍍金十字架	卡德姆的家		十字架	鍋子
大十字架	黃金教堂	牧師		
空杯子	貯藏室			
蛋汁			鳥蛋	杯子＋麥管
破解的光碟	電腦秘室		未破解光碟	奇怪的人



空　投

光碟片不久後便自動銷毀，卡德姆還來不及決定，屋外就來了直升機將卡德姆接走。黑衣人駕直昇機載著卡德姆到達目的地上空之後，便將卡德姆從直昇機上〝投彈〞下去，幸好地面目標是座中庭花園裡的游泳池，而且是有水的哦！卡德姆渾身濕淋淋的從游泳池中爬起，走進前方的更衣室，想拿沐浴間門上的毛巾，卻被裡頭在淋浴的人喝止了，看樣子他還會一直洗下去。打開左起第一支沒有上鎖的櫃子，在裡頭找到一張電工執照。接著進入右起第二間沐浴間更換衣服，也不曉得那來的休閒裝，還正好合身！（難道是 K 踢 V 頭頭未卜先知事先安排的，太神了吧！）經過高壓電箱上頭寫著「危險！」還是別碰好了。



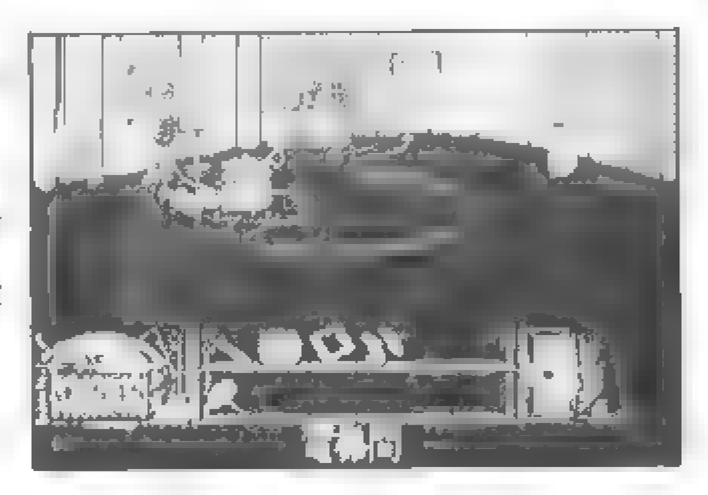
中庭花園物品表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	使用	對象
電工執照	更衣室	衣櫃		
投影片	接待大廳	花盆		
鑰匙	電梯間	垃圾桶		
塑膠手套	"	工具箱		
電纜線	中庭花園		塑膠手套	高電箱
耳環	更衣室		鑰匙	衣櫃
機械鼠	接待大廳	接待小姐		
放大鏡	"	"		
浴巾	更衣室		機械鼠	沐浴人

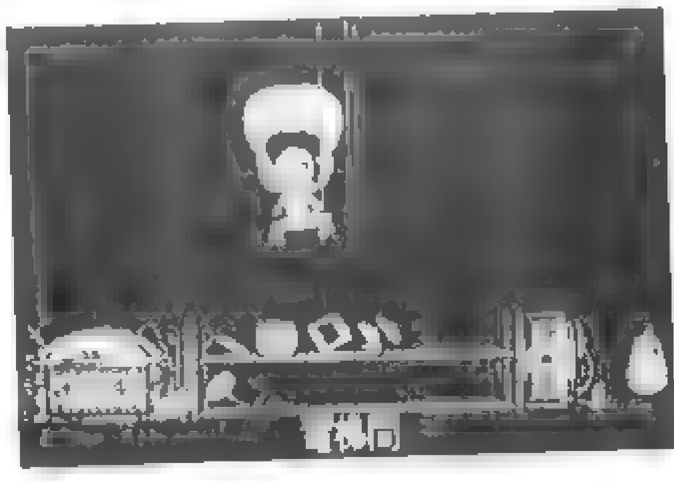
沙龍帕斯的公司

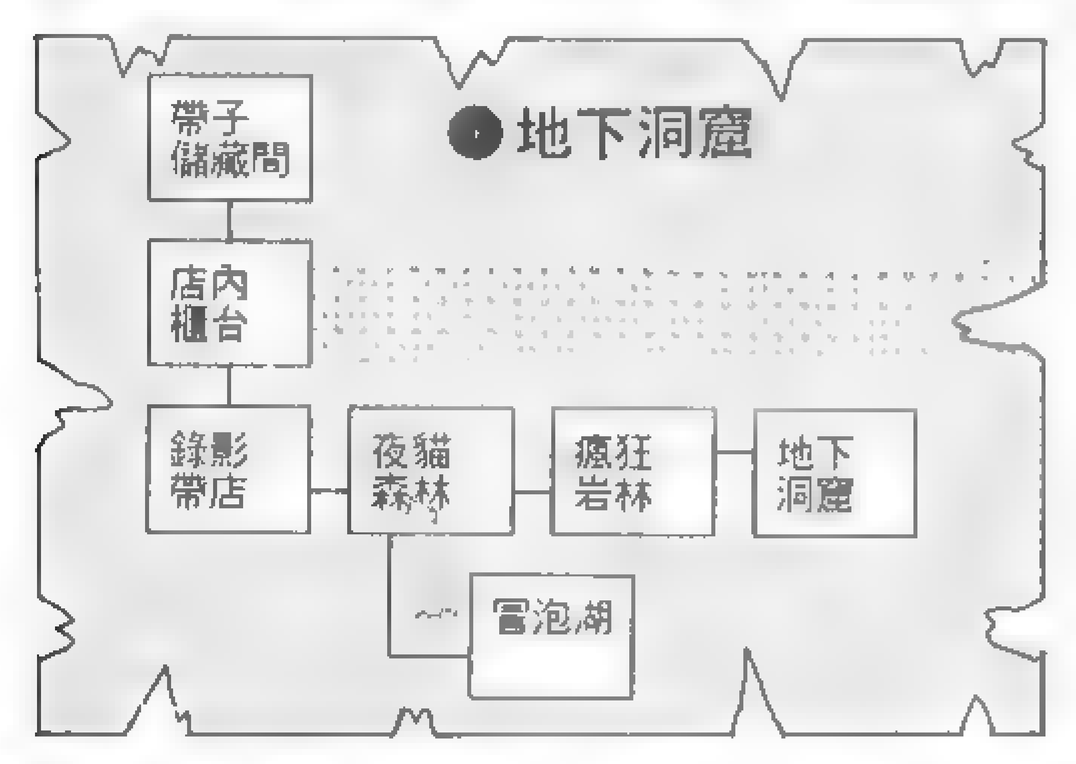
換完衣服後來到接待大廳，抬頭一看原來這裡是沙龍帕斯的公司。在花盆裡找到一張投影片，內容是 K 踢 V 頭頭準備的，要卡德姆經電梯間到地下洞窟，找魔法師拿到黃金十字架之後，他就會來接應。跟接待小姐打屁一下，知道她正在尋找失物——對耳環（能爲女士服務可算是三生有幸哦！）。走進電梯間，一位電梯工人正在修理電梯，把電工執照拿給電梯工人看，他誤以爲卡德姆是工作伙伴，要他去找一段電纜線來。卡德姆在電梯間的垃圾桶裡找到一把鑰匙，又在工具箱中拿到一雙塑

膠手套。卡德姆來到中庭花園中，使用塑膠手套打開電箱可以拿到一段電纜線。

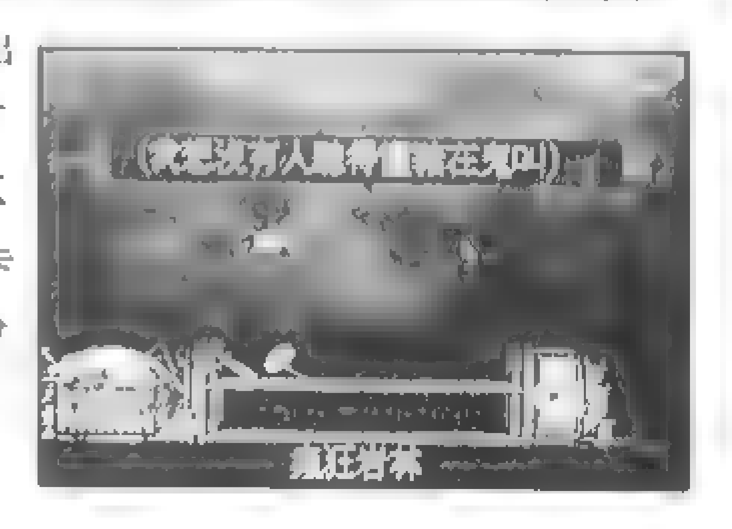


進入更衣室中使用鑰匙打開右起第一個櫃子，可以找到一副耳環。回到接待大廳把耳環交給櫃台小姐，跟她交談幾次之後會收到一隻機械鼠（嗯…這似乎可以作為整人玩具）和一把放大鏡作為禮物，要不是背負著關係世界存亡的任務，今晚就有約會的對象了。卡德姆回到電梯間，用放大鏡看了禁止吸煙牌子左下角的一排字， K 踢 V 真是無孔不入，到處都有他留下的提示線索。把電纜線交給電梯工人，他要卡德姆幫他打開電梯門安裝電纜線，不過卡德姆這回犯了個嚴重的錯誤，那就是在敵營中報出了自己的名號，結果才一打開電梯門，就被電梯工人陷害而掉進了電梯井中。在這裡卡德姆若沒有沐浴巾當降落傘，就會回老家見祖宗了。因此在交電纜線給工人之前，卡德姆必須先到更衣室去把機械鼠用在有人沐浴的沐浴間上，機械鼠會跑過去把沐浴的人嚇得直跳腳，卡德姆趁機拿走掛在門上的沐浴巾，之後他才能安全降落到電梯井底下的地下洞窟。





卡德姆定神一看，只見旁邊有一個奇怪的魔法師和一堆瓶瓶罐罐，魔法師嘴裡喃喃自語的不曉得在做什麼，喊他老頭、誇他帥哥、叫他老大，他都不答話，卡德姆心想先到別處看看吧。才一走進瘋狂岩林卡德姆就變成一頭粉紅豬，這下子亂了，看到地上有支笛子，想撿也撿不起來，只見遠處一陣陣煙霧亂詭異的，卡德姆拔腿就跑！幸好卡德姆一離開瘋狂岩林就恢復正常了。經過夜貓森林，只見一群野貓聚在叢林裡，準幹不出什麼好事的。走到冒泡湖一座電話亭旁，在出幣口中找到一塊錢，心想到目前為止都沒有什麼進展，於是卡德姆打電話給 K 踢 V 頭頭，沒想到 K 踢 V 頭頭從樹叢中開窗探出頭來。卡德姆說明自己遭遇麻煩之後，從冒泡湖裡冒出了一件包裹，打開一看裡面是K 踢 V 頭頭給卡德姆的特務身份證。



■ 地下洞窟物品表

取得物品	地點	位置	使用	對象
一塊錢	冒泡湖	電話亭		
包裹	"			
特務身份證			包裹	
紙團	地下洞窟	魔法師		
寫有號碼的紙			紙團	
棉花	錄影帶店		小刀	玩具熊
生銹舊鐵釘	冒泡湖	看板	小刀	鐵釘
蘋果	錄影帶店外	蘋果樹		
笛子	瘋狂岩林			
條碼電子零件	夜貓森林	貓的巢穴		
#1 號碼牌	帶子儲藏間	4 櫃 3 排 4 支		
#2 號碼牌		2 櫃 1 排 3 支		
#3 號碼牌		3 櫃 3 排 7 支		
私人信	冒泡湖	老鼠面具人		

解　藥

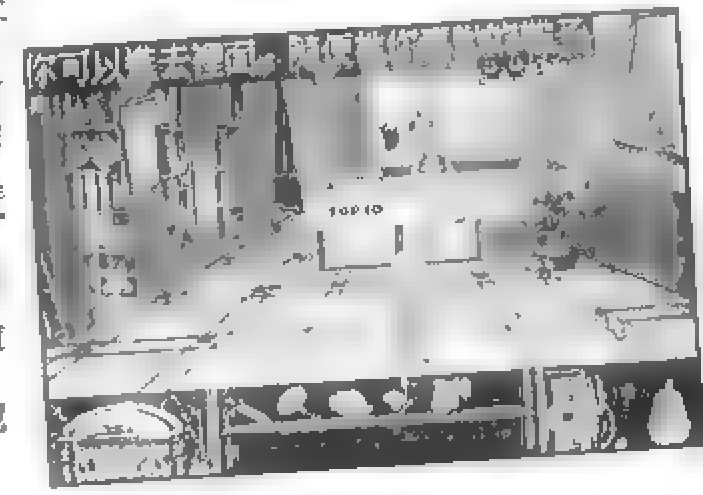
卡德姆回到地下洞窟找魔法師，拿特務證件給他看，原來他是秀逗法師，法師給他一個紙團是沙沙佳佳小姐要他交給卡德姆的，攤平一看紙上寫著要他去錄影帶店找一個錄影帶盒，裡面有要給他的東西。卡德姆告訴秀逗法師說變成豬一事，法師要他找到棉花來以便作藥。卡德姆來到錄影帶店，店員因為條碼機的電子零件不見了，所以暫停營業。卡德姆看到櫃子裡有隻玩具熊，用刀子割開玩具熊可以得到棉花。將棉花交給法師之後，做出來的藥居然無效，秀逗法師又要卡德姆去找鐵。這回卡德姆在冒泡湖旁的看板上用刀子挖了一支生鏽的鐵釘，交給法師作藥，居然又無效！覺得身體不舒服的

卡德姆聽了法師的話去找蘋果，在錄影帶店後方的蘋果樹上摘了一顆蘋果，拿給法師之後，作出了藥，法師說這回若仍是無效，卡德姆會永遠成爲一頭豬。交待遺言之後的卡德姆將解藥一飲而下，靜靜走到瘋狂岩林，藥終於成功了，再也不會變成小豬。

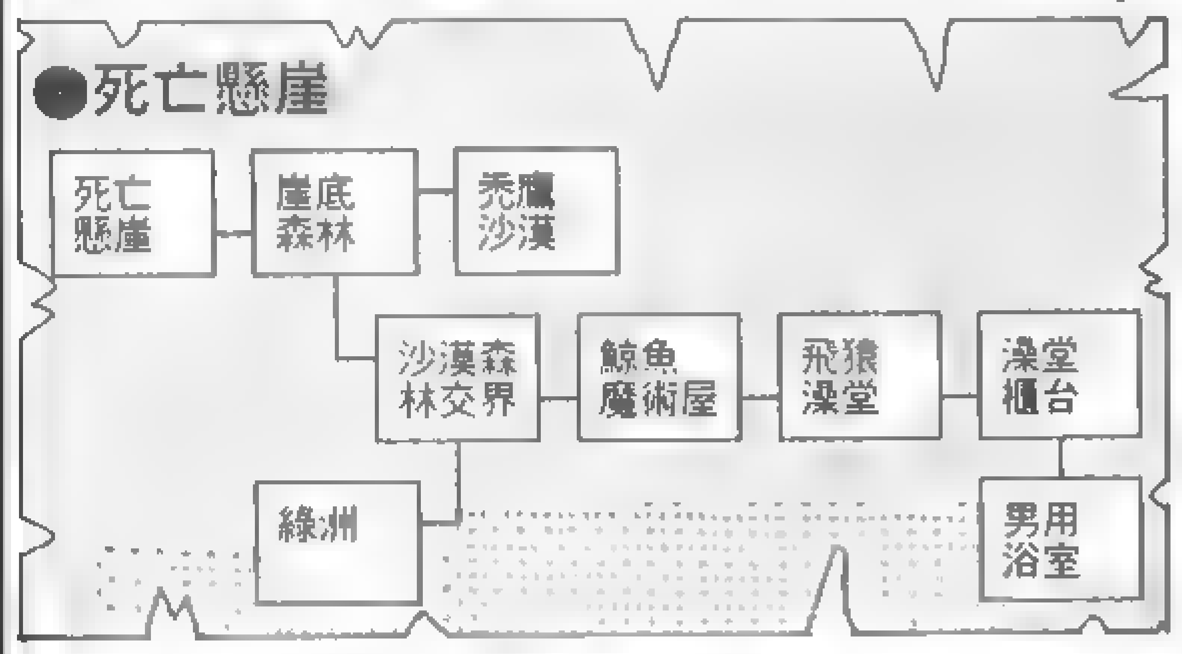


魔法師的信

拿起地上的笛子，卡德姆恍然大悟：原來是煙霧搞的鬼。來到夜貓森林，卡德姆對著貓的巢穴使用笛子，夜貓子們聽到笛聲後，一隻一隻手舞足蹈地跳離巢穴，卡德姆順利地從貓穴裡找到錄影帶店的電子零件。把電子零件交給錄影帶店的老闆，老闆高興地叫卡德姆自己到裡面挑喜歡的帶子看。卡德姆按著紙張上的指示－第四櫃第三排第四支，找到的是另一張紙條－第二櫃第一排第三支，再找還是另一張紙－第三櫃第二排第七支，這是在整人嗎？最後一張紙條指示卡德姆到冒泡湖，找在湖邊睡覺的人。卡德姆來到湖邊，對著戴著老鼠面具正在睡覺的傢伙說＂呼啦＂，他果然醒來，交給卡德姆一封信，這信是要給魔法師的。卡德姆忍住了好奇心不看將信交給魔法師看，魔法師說沙沙佳佳小姐要親自把東西交給國際密警。又說要親自送卡德姆一程，只見魔法師施展五芒星法術將卡德姆傳送前往未知的地方。

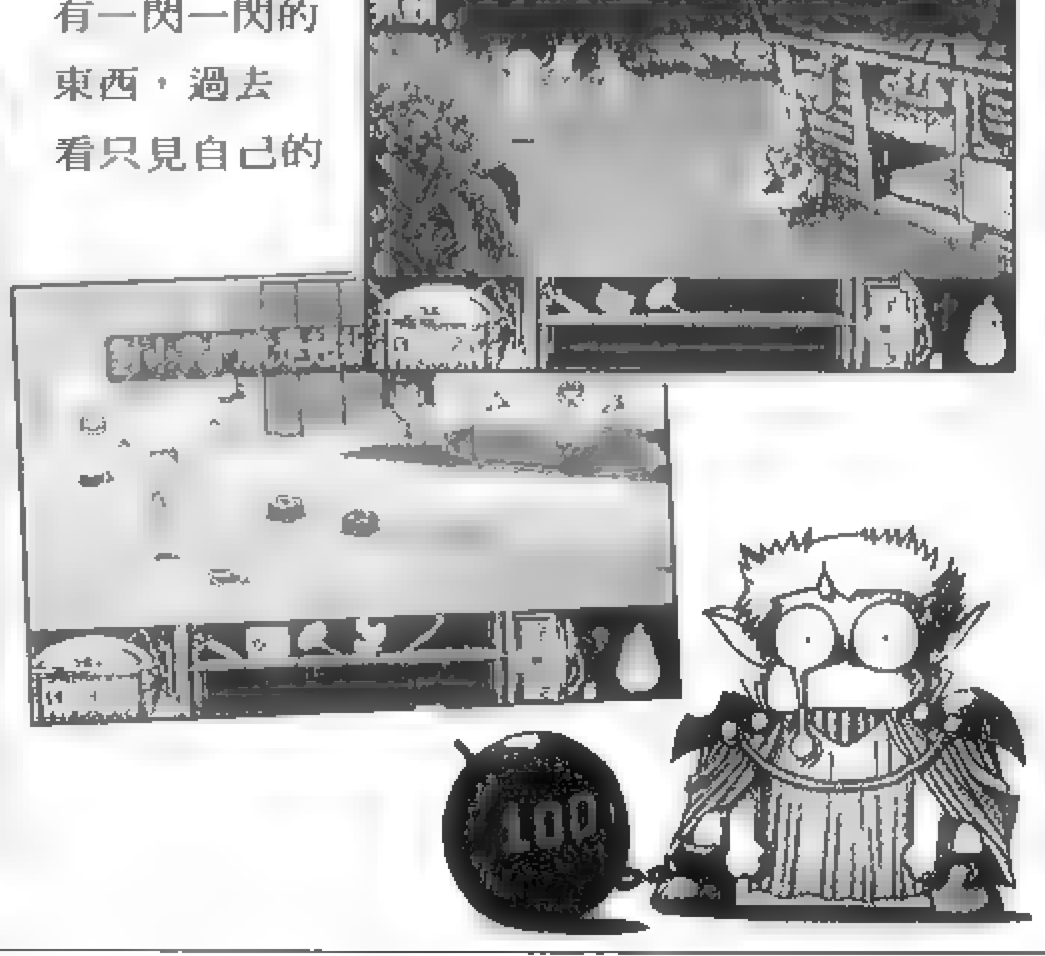


穿越時空隧道的卡德姆，從天憑空降落在懸崖的樹上，又差點摔到懸崖下，一番掙扎終於成功地爬上了死亡懸崖，想起這幾番波折，被 K 踢 V 差遣來使喚去的，心中興起了離去的念頭，正想＂落跑＂，沒想到 K 踢 V 頭頭坐著直升機，像電影情節般地升在懸崖上， K 踢 V 頭頭開槍威脅卡德姆繼續執行任務，卡德姆答應後 K 踢 V 就離開了。於是看著地上眼孔發光的骷髏頭，心裡動了憐憫之心，於是念了句「阿彌陀佛．早登極樂．善哉善哉！」只見一個鬼魂跑出來，嗚啊嗚地直嚇人，卡德姆急忙離開。走到崖底森林，心想實在太累了，得找個石頭坐下休息，看到地上有個權杖，想過去撿起，卻覺得此處殺氣頗重，於是離開來到森林與沙漠交界的地方，找了顆石頭坐下來，突然前面的地下冒出一個黑衣人，黑衣人交給卡德姆一本雜誌，翻開雜誌找到一張溫泉摸彩卷。卡德姆定睛瞧見前方枯樹中有一閃一閃的東西，過去看只見自己的



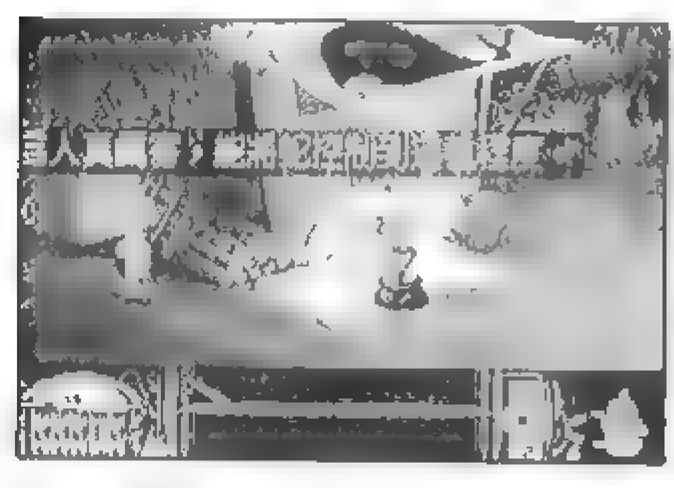
■死亡懸崖物品表

取得物品	地點	位置	使用	對象
放大鏡	森林沙漠交界處	枯樹		
雜誌	"	黑衣人		
溫泉摸彩卷			雜誌	
口香糖	飛猿澡堂	石獅子		
貴賓卡	澡堂櫃台		摸彩卷	小姐
鐵絲	男用浴室		小刀	排水蓋
權杖	崖底森林		鐵絲	權杖
椰子	綠洲			
剖開的椰子			小刀	椰子
椰子汁			杯子	剖開的椰子
皮帶	男用浴室	櫃子		
破碎水晶球	禿鷹沙漠	動物屍體		
水晶球			口香糖	破碎水晶球
魔法杖			水晶球	權杖
線香	鯨魚魔法屋		魔法杖	魔術師
半張鈔票	死亡懸崖	骷髏頭		



放大鏡正躺在樹洞裡。

來到澡堂門口，門前的石獅子不停地抓著頭，原來是一塊口香糖黏在它頭上，難怪它會抓個不停。為了環境美觀取下口香糖後，石獅子便不再抓頭了。進入澡堂裡，把摸彩卷交給櫃臺小姐，居然抽到第一特獎－免費洗澡一年的貴賓卡！進到男用浴室裡，三名路過的沙漠商人自稱是沙漠小獅隊的小乖、小霹和小帥在洗澡。跟他們聊過天後，知道他們喜歡喝椰子汁。地上的排水口積水，用小刀打開排水蓋子，取出鐵絲，原來是鐵絲卡住排水口。



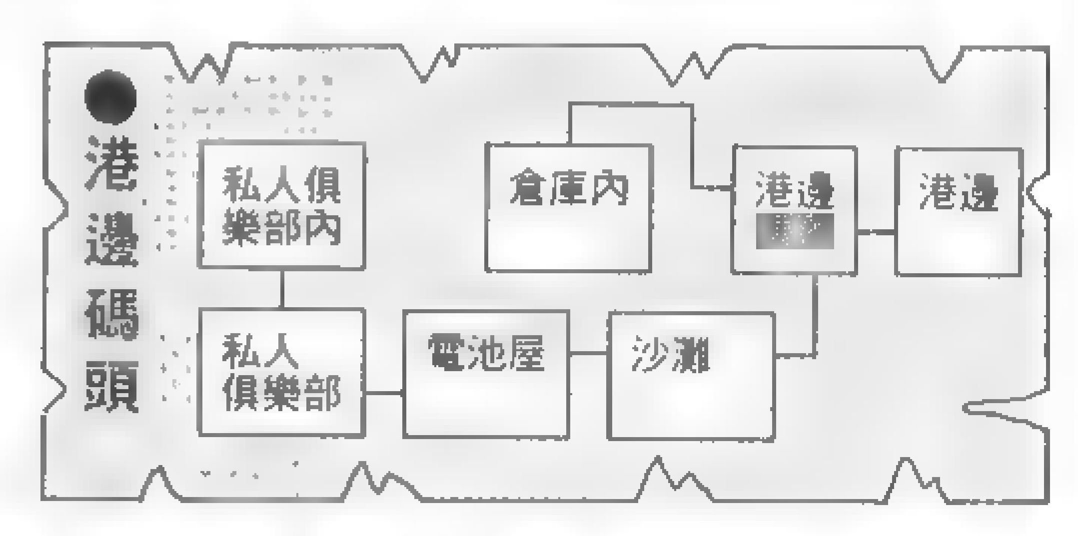
離開澡堂來到鯨魚魔術屋，跟魔術師聊過天後，知道遺失了魔法杖，他願意用蛇換取魔法杖，魔法師說權杖託夢說它在紅光滿天和有鳥叫的地方。用小刀打開屋前的桶子，裡頭有一支杯子。卡德姆再走到崖底森林，使用鐵絲勾出權杖，拿給魔法師，他卻說魔法杖上頭有顆水晶。走到綠洲，卡德姆嘲笑地上的螃蟹口吐白沫，像是要掛了的樣子，螃蟹橫行到椰子樹旁舉起巨螯敲了一下樹幹，隨後樹上掉下一顆椰子。拿到椰子，卡德姆用小刀將椰子撬開，將椰汁倒入杯子中，拿給男用浴室裡的小獅隊，離開後再進去，發現三人正為那杯椰子汁吵得不可開交。卡德姆趁混亂打開櫃子找到一條皮帶，隨即離開了澡堂。

禿鷹沙漠

卡德姆來到禿鷹沙漠，只見一具動物屍體上停了隻禿鷹，想起魔法師說過託夢的事，心想水晶球應該就在動物屍體下，只要趕走禿鷹就可以了。這時無垠的沙漠激起卡德姆的壯志豪情，但是禿鷹一副不怕人的樣子，也不能光憑壯志豪情把命白白送了。卡德姆就把皮帶綁在仙人掌上，想利用仙人掌對付禿鷹，結果卻跟原來的構想不同，卡德姆"咻"的飛了出去，正巧撞中禿鷹，還是把禿鷹趕走了。在駱駝的屍體上找到一顆破碎的水晶球。把破碎的水晶球用口香糖黏好了之後，再把水晶球嵌到權杖上，就成了魔法杖。把魔法杖拿給魔法師想換取小蛇，但小蛇畢竟是他的吃飯工具，他用招魂線香代替小蛇送給卡德姆。



卡德姆又到死亡懸崖，對著骷髏頭使用招魂線香之後鬼魂出現，卡德姆想跑，兩腿卻不聽使喚。原來鬼魂生前叫「小天使」，沙沙佳佳命他將黃金十字架交給卡德姆，卻不幸被她叔叔暗算。冒充「小天使」的人在綠洲等卡德姆，打算接他到總部再殺他。鬼魂要卡德姆到總部救沙沙佳佳，還得初一十五給他上香，否則做鬼也不放過卡德姆。卡德姆答應後，在骷髏頭裡找到半張的鈔票，以便和假的接應人碰頭。來到綠洲，只見一名黑道似的人物直唉聲嘆氣的，把半張鈔票給接應人後，才知道他已經在這兒等了一個禮拜了，只靠椰子維生。經接應人連絡，飛來了一部飛艇將卡德姆接走。



港邊碼頭物品表

取得物品	地點	位置	使用	對象
信用卡	沙灘	皮包		
鐵棒	〃	破船		
酒	私人俱樂部內		信用卡	酒保
吸塵器	〃			
骨灰	俱樂部外		吸塵器	骨灰
鑰匙	港邊	水手		
黃電池	沙灘	船上		
綠電池	電池屋	懸崖邊		
紅電池	港邊	油桶上		
超功率電池	電池屋		紅黃綠電池	小姐
工作證	港邊倉庫內	物質還原器		

來到一處碼頭之後，卡德姆心裡斟酌在這種賊窩應該換裝比較好。來到海灘，看到一位正在做日光浴的女孩，以為她是沙沙佳佳小姐，上前搭訕卻吃了個閉門羹。在左邊的破船上找到一支鐵棒。走到780俱樂部門口，看樣子是個龍蛇混雜之處，心想還是換個樣子比較好。回到沙灘女孩已不在，但皮包卻沒有帶走。在皮包裡找到了換裝的衣物行頭，登時易容為星探的打扮，皮包裡還有一張信用卡。繼續來到港邊與水手聊天，水手們卻不知道眼前

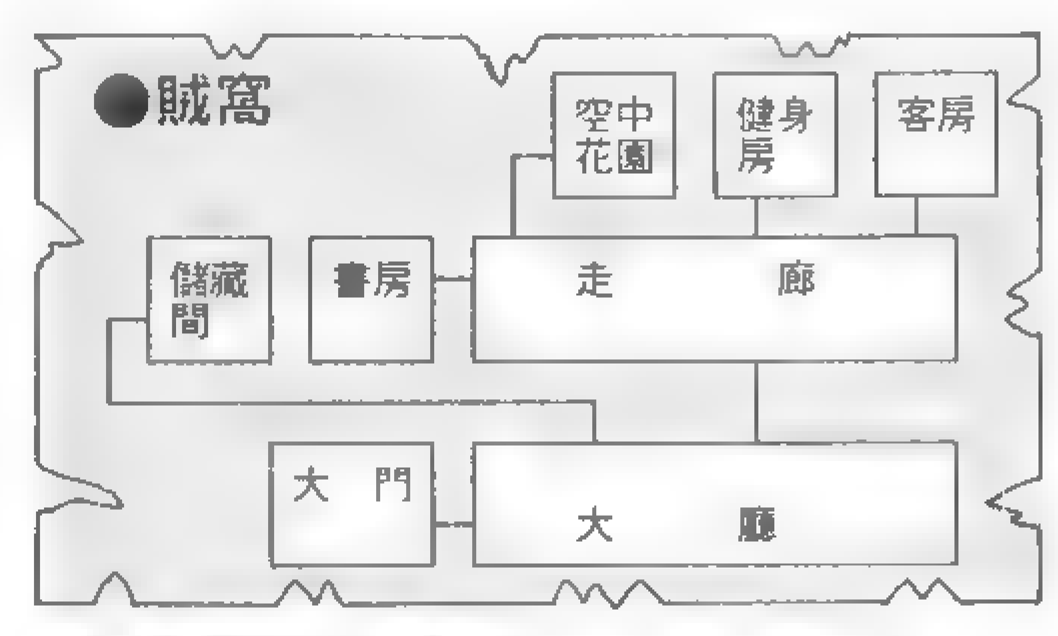
的人就是老大要抓的大壞蛋卡德姆。卡德姆答應送東西慰勞他們。走到俱樂部門口卻被保鏢擋駕，卡德姆見對方智商不高的樣子，於是冒充星探騙保鏢說很欣賞他，臨時拿鐵棒給他擺出舉劍的姿勢。保鏢擺好架勢，這時卻有一道閃電打了下來，保鏢不明不白地就化爲焦炭。卡德姆原本無意取他的性命，心想這人也許是壞事做太多了的報應吧！進入俱樂部內與酒保交談，用信用卡買到一瓶烈酒。在旁邊櫃子裡找到一部吸塵器。來到俱樂部門口使用吸塵器在保鏢骨灰上，可將骨灰收集起來。到港邊去把酒交給水手，離開一會兒再進來，會發現水手已經醉得不省人事。這時可以得到水手身上的鑰匙。

到倉庫門口使用鑰匙把門打開，赫然發現裡面有一個被綁架的女子，立刻用小刀爲女孩子鬆綁。原來她就是沙沙佳佳，卡德姆說明自己的來歷，女孩只說黃金十字架沒了，有急事要去酒吧然後就走了。卡德姆覺得沙沙佳佳眞是不近人情，大概是看到帥哥覺得難爲情，話剛出口，沙沙佳佳又跑了回來，補了一記昇龍拳把卡德姆打得黏在牆上。卡德姆被這一拳打得心花怒放，覺得沙沙佳佳又美又有個性。登時想起小天使警告的話，急忙隨後趕往酒吧裡，卻不見心上人蹤影，又不得其門而入。

走著走著到了路旁的電池屋，正在舉辦開幕尋寶贈獎活動，卡德姆在沙灘船上找到一顆黃電池，在港邊油桶上找到一顆紅電池，然後又在電池屋懸崖邊找到綠電池。收集到這三顆電池就可以拿到電池屋交給店員，可換得一顆超功率電池。港邊倉庫裡有一個電子儀器，把超功率電池用在旁邊的電池座上，啓動後知道是一組物質還原器，把保鏢的骨灰放進物質還原器，會跑出一張保鏢的工作證。原來還原器無法還原生命。

對　質

拿著這張保鏢的工作證給俱樂部的櫃臺酒保看，並且冒充自己是沙沙佳佳聘來的，才獲准進到私人俱樂部內。卡德姆進入後，發現沙沙佳佳跟一個老頭在書房裡講話，原來沙龍帕斯不相信沙沙佳佳所說他弟弟－沙漠之舟要害他們一事，先前沙沙佳佳便是被她叔叔沙漠之舟關在倉庫的，她並且說全公司的人都被收買了，要沙龍帕斯趕快離開。然而沙龍帕斯不相信，硬是要叫沙漠之舟來對質，他當然裝出一副沒事的樣子，沙龍帕斯問到勇者艾力克斯的寶藏一事進行如何，沙漠之舟答稱找到了，但是在沙沙佳佳手上，因爲她不願見到想獨吞寶藏的叔叔加害她的父親。話說到此，沙漠之舟也不願再演戲了，拿出一把槍發出奇怪的光線便將沙沙佳佳父女兩人變成了黑紅二鳥。原來沙漠之舟還需要艾力克斯的子孫－卡德姆來開啓寶藏的封印。突然沙漠之舟喊道"把他捉起來"，卡德姆正想著是不是行跡敗露，突然探照燈照在身上，卡德姆被發現了！



■賊窩物品表

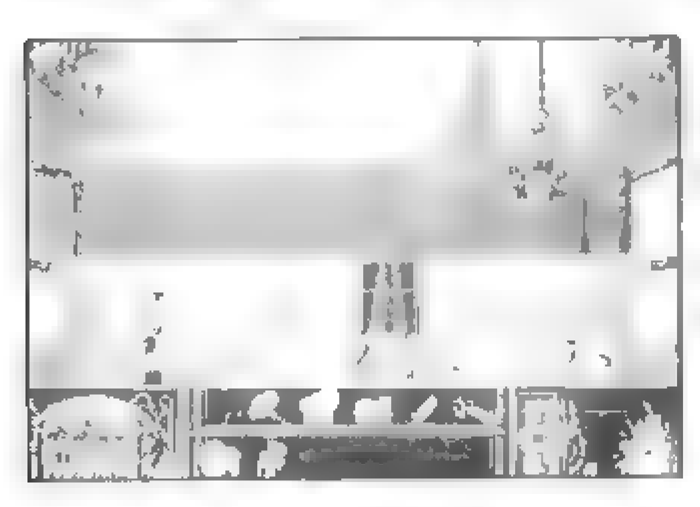
取得物品	地點	位置	[illegible]	[illegible]
長臂夾子	儲藏間	箱子		
放大鏡	〃	〃		
碎鏡子	客房	梳妝台		
香水	〃	梳妝台抽屜		
水槍	大廳		長臂夾子	花瓶
香水水槍			香水	水槍
小刀	沙漠之舟書房	垃圾桶		
蘋果	健身房	冰箱		
有虫的蘋果			小刀	蘋果
針筒	健身房	衣架		
麻藥	客房		小刀	枕頭
麻醉針			麻藥	針筒
膠帶	健身房	櫃子		
指紋膠帶	健身房		膠帶	小少爺
遙控器	大門	花圃		

卡德姆清醒後，發現自己身在一間儲藏間裡。在箱子裡找到一支長臂夾子和放大鏡。門上有一道拼圖密碼鎖，拼好之後門居然消失了，卡德姆離開儲藏間到了大廳，只見兩個小



嘍囉來回巡邏，趁他們背對著卡德姆的空檔迅速溜到樓上。進入客房

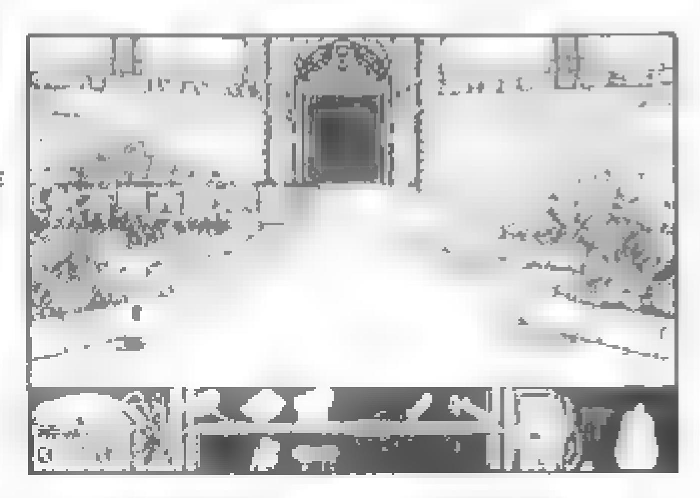
打開衣櫃可以換上制服，不久有個小嘍囉進來，叫卡德姆到首領房間集合。一群人在沙漠之舟的書房，聽到他氣急敗壞的宣佈卡德姆逃脫的消息，沙漠之舟把兩名看守不力的守衛變成癩蛤蟆，並且命令所有人把卡德姆活捉回來。卡德姆到客房裡照梳妝台的鏡子，只聽霹啪一聲鏡子破了，得到一塊碎鏡子，唉～人長得帥連鏡子都嫉妒。在抽屜裡找到一瓶香水。到大廳對著花瓶使用長臂夾子，可以拿到一把水槍。到空中花園只見一隻奸狗守著兩隻鳥，若卡德姆沒準備好冒然上前，會被狗給〝KO〞了



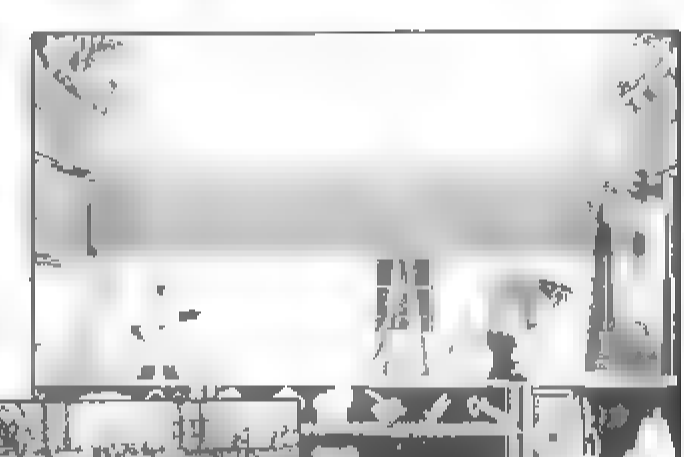
，於是把香水裝到水槍內，對著奸狗使用，可以把牠嗆昏。跟兩隻鳥講話，但是牠們肚子太餓了，說不出話來。

小少爺

卡德姆又來到沙漠之舟的書房，在垃圾桶中發現小刀「彼得」。逛到健身房，有一個人正在運動，聊天後他自稱是小少爺，要卡德姆拿蘋果給他。打開冰箱找到蘋果，還要切開蘋果才願意吃。卡德姆忍住怒氣依言將切開的蘋果給小少爺，不料小少爺卻嚇暈了，原來蘋果裡有虫。在衣架上的大衣裡可以找到一支針筒。在客房床上，用小刀劃開枕頭可以找到麻藥，把麻藥裝入針筒中作成麻醉針。卡德姆回到空中花園把蘋果給鳥兒們吃，得知遙控器在大門口，而開關在書房裡。卡德姆來到大門，門口有人員進出辨識器，卡德姆伸出手讓機器檢驗卻不通過，若想強行闖關會被〝一掌打死〞。回到健身房中，在櫃子裡找到膠帶，用膠帶把小少爺的指紋轉印上去得到有指紋的膠帶，把有指紋的膠帶用在辨識器上，果然通過檢查，在花圃內找到一只遙控器。



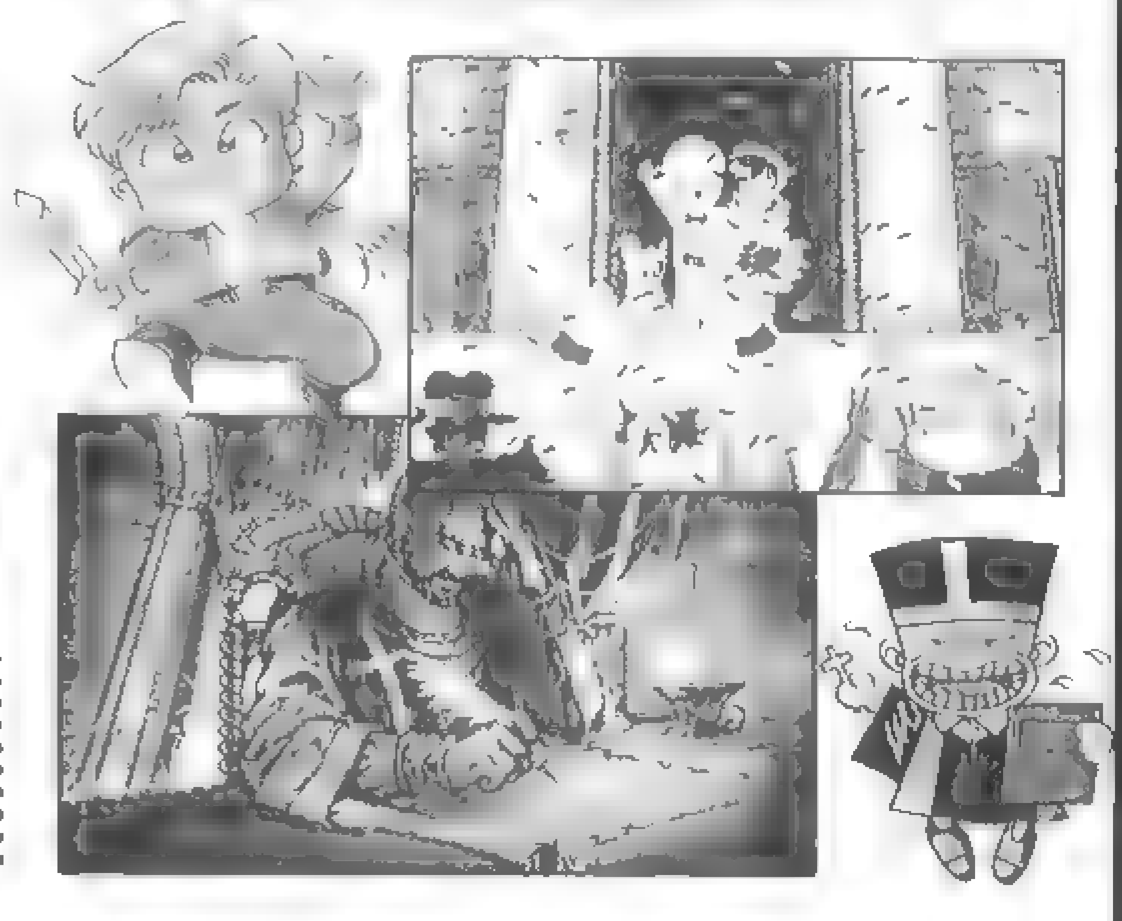
回到沙漠之舟的書房，對著辦公桌旁的畫使用遙控器，畫會移動出現一個開關，拉下開關的拉柄。回到空中花園將鳥籠放下來，打開鳥籠救出沙沙佳佳與沙龍帕斯，沙龍帕斯告訴卡德姆，沙喲娜娜集團的犯罪證據就在鳥籠下的顯微膠帶裡，回頭他會再交給卡德姆，在亞摩斯島樹屋中的奇怪的人是他派去解寶藏封印的，叫小三子。卡德姆按照沙龍帕斯的指示到書房裡打電話要K踢V來抓沙漠之舟。



卡德姆回到空中花園，看見沙漠之舟要殺沙沙佳佳父女二人…哦不，父女二鳥！於是對沙漠之舟使用針筒，針筒陰錯陽差地插在沙漠之舟的屁股上，先前那隻奸狗聞到味道前來咬住沙漠之舟的屁股，把變身槍掉在地上，卡德姆見有機可乘，立刻撲上前去搶變身槍，卻將槍推到沙漠之舟腳前，沙漠之舟搶先一步拾起變身槍正要發射，聰明的卡德姆對著沙漠之舟使用鏡子，沙漠之舟惡有惡報被反射的光線變成了駱駝！

結　局

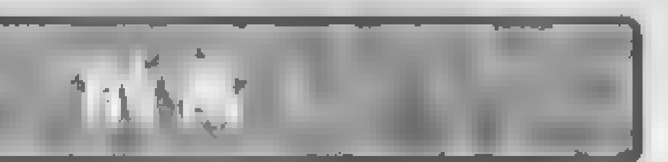
卡德姆把沙漠之舟牽到大門口交給K踢V頭頭，K踢V頭頭想邀卡德姆加入國際密警組織，被卡德姆一口回絕了。卡德姆和沙沙佳佳兩人在黃金教堂結婚，在亞摩斯島過著快樂幸福的生活。不過…黃金十字架的事情還會沒完沒了呢！



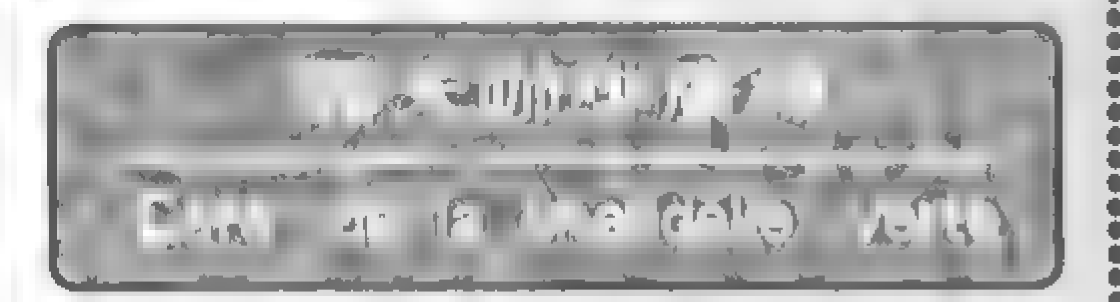
斷劍旅遊手冊

/林旭中





我的名字叫 Jcorge Sttobart，這次到巴黎來的目地純粹是為了旅遊。沒想到一場不經意的爆炸不僅完完全全地改變了行程，還讓我從一個觀光客搖身一變成為私家偵探，更經歷了一段絕無僅有的驚險旅程，和一段美妙的愛情故事。以下就是我的冒險經過…。



爆炸後，我拾起街燈下的報紙，進入咖啡屋內與女侍者交談。女侍先問我是不是醫生？我說是（選拇指朝上的圖形）。接著她要我倒杯白蘭地給她，我拒絕了（選拇指朝下的圖形）。她問我倒在地上的老人是不是死了？我想是的。然後問她小丑進屋內之後的經過，她說那小丑其實是殺手裝扮的，他將暗藏炸彈的手風琴放在桌上，拿走被害者的手提箱後就逃走了。再問她手提箱裏是什麼東西？她說小丑並未打開手提箱。

步出咖啡屋，我看到街道尾端有人在挖馬路，心想或許能獲得一些線索。於是我走到工地旁，正巧警察 Sergent Moue 和探長 Rosso 趕到，由於我也算是爆炸現場附近的目擊者之一，所以被帶回咖啡屋內作筆錄。對於探長問的幾個問題，我都據實回答。告訴他我看見被害者走進屋內，他問是否還有其他人進入屋內？我回答還有小丑也進入屋內。女侍也証實了我的說詞，探長相信我沒有嫌疑後便讓我離去。臨行前給我一張名片，希望我有任何發現可與他聯絡。



走回廣場上看見一名女攝影記者正在拍照，上前與她交談。她叫 Nicole Collard，我問她知不知道殺手化裝成小丑？巧的是她似乎對這位慣用化裝手法的殺手有一些了解，她告訴我被害者名叫 Plantard。原來 Plantard 約她在此會面，要將重要的資料交給她。沒想到殺手卻搶先一步！再問她有關小丑進一步的資料，最後 Nico 和我約定好互相協助，她負責提供資料，我則調查案情發展結果。她給我電話號碼，以便日後連絡。

我再次往街道尾端的方向走過去，與挖路工人交談，拿報紙給工人看請他休息一下。等他離開後，我從遮雨棚內取得一支T字型的鐵棒，那是專門用來開入孔蓋的工具。

回到露天咖啡廣場，朝對街大樓中間的拱門走進去，來到防火巷內，那是個堆滿了雜物和垃圾桶的死巷子。在地上有個通往下水道的入孔，用T型鐵棒撬開入孔蓋，沿著梯子爬下去。到了下水道內，我看到不遠處有一個小丑戴的紅鼻子，將它撿起。沿著涵洞走又陸續撿起地上的手帕和鐵棘柵欄上的碎布，想必是小丑在匆忙逃跑中留下來的。

順著鐵棘柵欄旁的梯子爬上去，出口是位於一座巨宅的庭院內。宅院主人一度以為我是宵小之徒，經過一番解釋，先問他是否有看到小丑經過，並

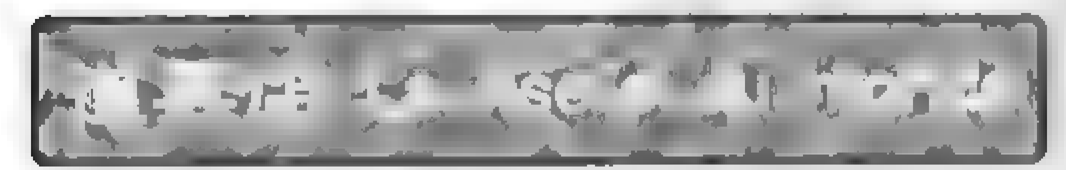


亮出探長名片給他看，這才化解了一場對峙的局面。拿出下水道內撿到的綠色碎布問他，接著問他綠色西裝之事，他告訴我裁縫店老板 Todryk 的電話號碼。告別宅院主人後，我用工地旁地上的無線電話打給 Nico ，告訴她我的新發現。於是 Nico 給我她的地址，要我到她那兒詳談。

從工地向右走，會出現一幅巴黎市的地圖，Nico 住在 Rue Jarry 。照著地址來到了 Nico 的公寓門前，發現大門鎖著又找不到門鈴。與賣花的老婦人聊天問她 Nico 住在那裏，交談之後才知道其實大門一直未上鎖，只不過是卡住罷了！只要輕推門鎖的上方即可。照著做門果然被我推開。



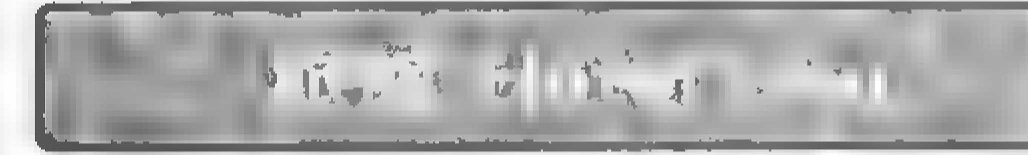
進了 Nico 的住處，拿出在下水道找到的碎布給她看，她遞給我一張殺手的照片，在他的臉頰上有一道彎月型的疤痕。難怪這殺手作案時總喜歡穿戴一些如小丑般的戲服以遮掩臉上的疤痕！再給 Nico 看小丑的假鼻子，Nico 發現假鼻子內印有店名 La rise'e du monde ，那是一家專賣戲服和道具的商店，在我問完有關小丑的事之後結束交談。





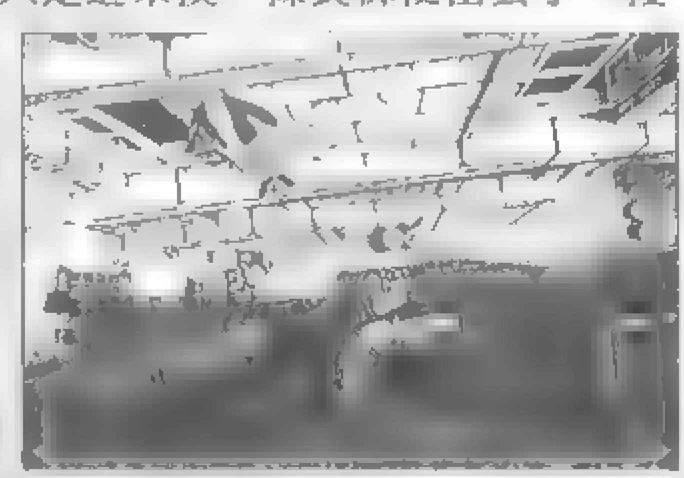
告別 Nico 後從公寓向左走到街上，從地圖找出 La rise'e du monde 。到了道具店問老闆是否認得照片上的兇手，並問他有誰買過小丑服裝？再拿出手帕，老闆聞了之後判斷說那手帕曾浸泡過一種化妝專用油，再問照片上的人有否向他買過小丑裝？老闆終於想起來那兇手名叫 Khan ！沒想到接著老闆竟和我開起玩笑來，藉口和我握手趁機把我"電"得差點昏倒！原來他手上裝有一握手就會電人的整人玩具，我驚嚇之餘，老闆覺得有點不好意思便把那玩具送給我。

回到 Nico 的公寓，向她借電話打給裁縫店的老闆 Todryk ，問他是否記得 Khan 這個人，老闆表示他曾將衣服送至旅館 Hotel Ubu 樓上右邊的第二間，但他不記得房間號碼了。



告別 Nico 前往旅館 Hotel Ubu 。在旅館大門口有兩個人行跡可疑，可能是宵小之徒。進了旅館向左走直到櫃臺旁，我注意到牆上掛了一把客房的鑰匙（請在鑰匙上按滑鼠右鍵），並趁機偷看了一下旅客登記簿，可惜沒有 Khan 這個名字。往右走到大門旁與彈鋼琴的女士交談。首先拿出兇手的照片給她認，出乎意料之外地她一下就認出照片上的人叫 Moerlin ！這兇手真是狡猾，竟然到處使用不同的化名。接著我問她有關兇手 Moerlin（也就是 Khan）的事。她除了告訴我 Moerlin 是個大壞蛋之外，還告訴我她看到 Moerlin 今天離開旅館時曾將一些文件寄放在櫃臺後的保險箱內。這位老女士並表示願協助我。我遂提議要拿客房的鑰匙以便搜查。於是女士便拿出一個珠寶箱至櫃臺寄放，我趁服務生進去存放珠寶箱時，迅速拿走牆上的鑰匙，然後上二樓客房。

使用鑰匙打開右邊第一間客房的門，由於這間 21 號是空房，所以找不出什麼東西。我打開窗戶爬出去，貼緊牆壁，小心翼翼地從窗簷上走到隔壁 22 號房的窗口，再從窗戶溜進房間內，正好是 Khan 的房間！我注意到床尾旁的地上擺了一只手提箱，想必就是 Khan 從 Plantard 手中搶來的那一只。打開手提箱，如我所料是空的！看來 Khan 已將文件存到保險箱裏了。我打開房門正想離開時，看見 Khan 正從樓梯上走來即將進房，我只得退回房內，趕緊躲到衣櫥裏去。好險，差一點就被逮個正著！還好他只是進來換一條長褲便出去了。搜查了遺留在床上的褲子，從口袋中搜出了火柴盒和一張電子公司的識別卡，上面登錄的名字是 Moerlin 。



從房間出去後下樓，與櫃臺服務人員交談，我把識別卡拿給他看，再要求取回保險箱內屬於 Moerlin 的物品，他拒絕了！只好再去找那位彈鋼琴的女士請她幫忙。在我將通行卡拿給女士看了之後，她就再次使出她的絕活兒來幫我從服務生那裡取得保險箱內的物品：羊皮紙手抄本。我相信這一定是一份非常重要的文件（建議先 save ）！

為了避免旅館門口那兩個歹徒動歪腦筋，於是我心生一計，再次進到二樓 21 號客房內，爬上窗

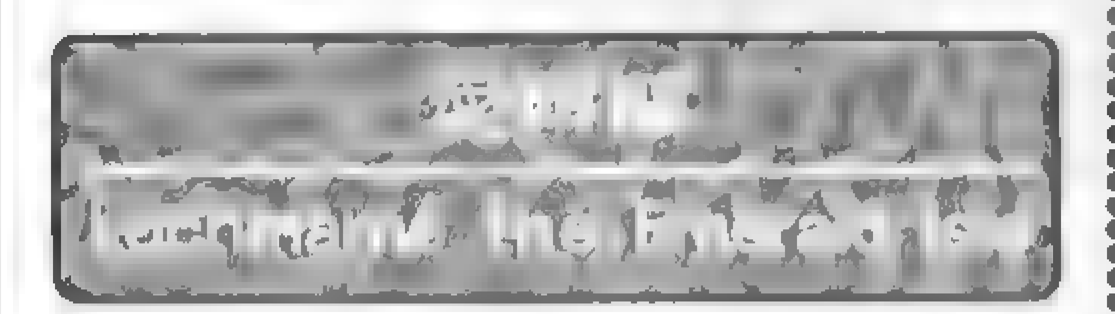
凜將手抄本從空中丟下，讓它先掉落到旅館後面的死巷內。再從旅館大門走出時，那兩個壞蛋果然對我強行搜身，結果當然是搜不到囉！於是我從旅館左方走入後面的死巷內順利地將手抄本拿走。

回到 Nico 那兒，我和她一起看完手抄本後，對於那上面所繪的圖案還不能完全瞭解。我要求再看一次手抄本，於是她介紹我到博物館 Musee' Crune 找一位通曉中世紀歐洲歷史的朋友 Andre'，看看他是否能解開其中之謎。





循著 Nico 給我的地址來到了博物館，不過警衛說 Andre' 剛好不在，與警衛聊完天之後，只好參觀一下裏面的陳列物。最引起我注意的是陳列在館內正中央玻璃櫥內的那個三腳架，我敢肯定那就是手抄本上所描的那一副三腳架（請在三腳架上按滑鼠右鍵）！令人驚訝的是，這個三腳架是最近才從愛爾蘭的 Lochmarne 出土的！除了三腳架之外，館內另有二件物品引起了我的興趣：一個是頂端有一條大魚的圖騰；以及一個比人還高，用來裝木乃伊的人形外棺。我決定前往愛爾蘭一探究竟！離開博物館後，我前往飛機場 Ae'roport，朝著往 Lochmarne 之路出發。



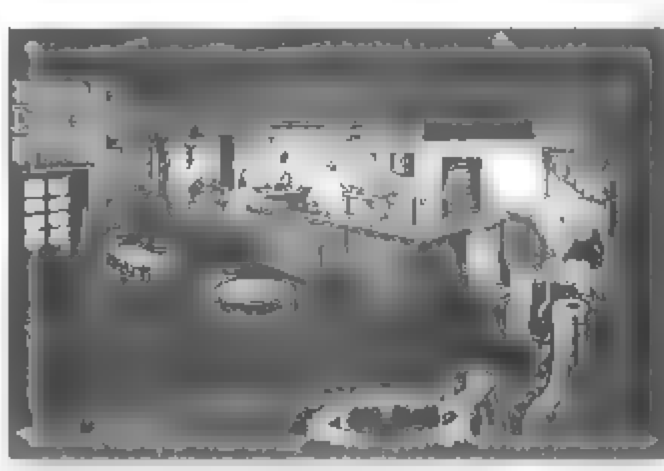
下飛機，我便搭上從首都都柏林開往 Lochmarne 的公車。下車後發現站牌旁是一家酒店，門口有一個少年在吹口哨。我先進入店內，除了我之外還有 6 個人在這家酒店裏。正中央是一個穿黃衣服戴眼鏡的年青人，看起來心情沈重、焦躁不安。另外的 5 個人由左到右是：小提琴師、微禿的胖子、面向櫃台的瘦子、酒店老闆，和一個不斷打噴嚏的修道士。我與這些人交談的先後順序和主題分別簡述如下：

胖子：城堡、三腳架、考古學家 Peagram。

年青人：考古學家 Peagram、挖掘、寶石。

瘦子：考古學家 Peagram、挖掘、寶石、挖掘、年青人、（請瘦子喝一杯）、年青人。

趁瘦子將右手肘抬起來時，迅速將桌上綠色的餐巾拿走。然後走出門外與少年交談如下：



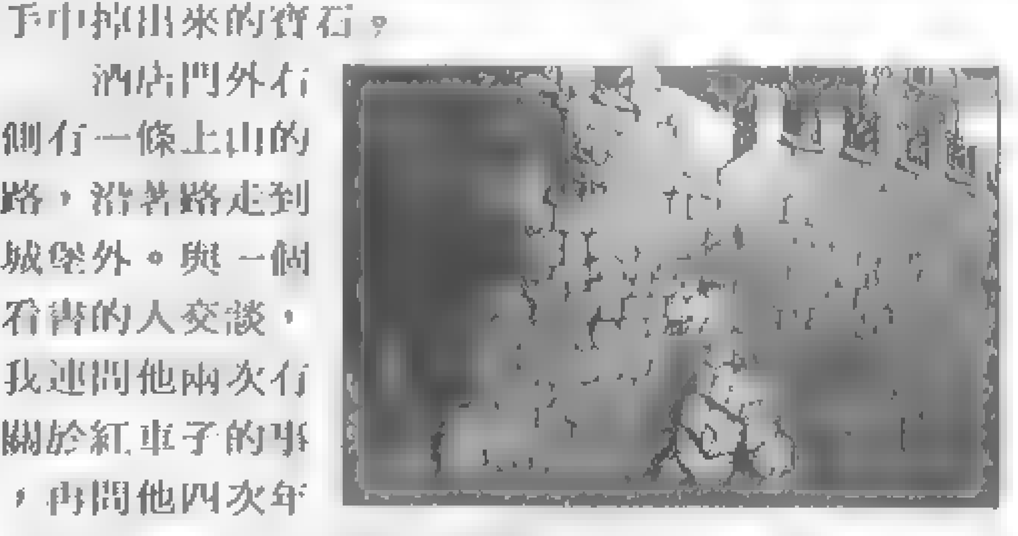
少年：（騙他我是警探 Rosso）、考古學家 Peagram（連問三次）、挖掘（連問三次）。

再進到店內找那穿黃衣服的年青人 Fitzgerald 交談。

年青人：挖掘（連問二次）、考古學家 Peagram、小包裹（連問二次）。

等我問到一個名爲 Marquet 的傢伙（代表圖形爲一個白髮的人）時，他抓狂了！只見他抓起桌上的小包裹往門外衝！接下來是一陣劇烈的撞擊聲…。過了一會兒，少年想從門外進來告訴我們事情的經過卻被老闆趕出去。我走出門外聽完少年的實況回憶後，我懷疑那小包裹是掉進酒店的地下酒窖裏面去了。在門外牆上有一電氣盒，蓋子被汽車撞掉了！我將盒內的開關往下推。

進入酒店內與修道士交談，我想請他喝一杯，他拒絕了。交談結束後，稍待片刻，等修道士拿出一小段電線放在桌上，趁他打噴嚏時迅速將電線取走！與老闆交談，他問我是否要留下過夜時，回答不。接著向他要一杯酒喝，老闆這才發現唧筒壞了，接著洗碗機又故障了。亮出識別卡告訴老闆恰好我是個電機技師，可以幫忙修理。老闆對我半信半疑，於是我拿出新的電線將它裝到洗碗機的插頭內，洗碗機馬上又動了起來！老闆終於完全信任我。到了地下室烏漆抹黑的一片，晦暗的微光中只見到一個槓桿，我將它往上推。回到店門外將地上的鐵蓋打開，再進到地下室內撿起從年青人 Fitzgerald 手中掉出來的寶石。



酒店門外右側有一條上山的路，沿著路走到城堡外。與一個看書的人交談，我連問他兩次有關於紅車子的事，再問他四次年青人 Fitzgerald 的事。原來他是那年青人的叔叔，他聽了我的勸告後就離開了。我爬上稻草堆，將 T 型鐵棒插入城堡牆上的洞內，踩著鐵棒從城牆缺口爬進城堡內。有一隻山羊對我怒視著！果然，我一走向通往地下的梯子時就被山羊撞倒了！接著我以迅雷不及掩耳的速度奔向左邊地上的鐵犁，可憐的山羊中了我的聲東擊西之計。牠再也不能威脅到我了！我從容不迫地爬下梯子，拿走桌上的石膏粉，並將地上直立的雕像推倒，再將它扶起，將石膏粉倒進地上被雕像所壓出的洞內。

重回到酒店的地下室內，打開水龍頭將綠色的餐巾吸水弄濕。再次進入城堡地下，扭緊餐巾讓擰

出的水流到地上的石膏模型內。待它乾後，取出雕像的石膏模型，將它插進牆上的鑰匙孔內。門開了，看見布幕上面有一幅編織著絞刑台的圖畫，圖上還寫著 Montfaucon 幾個大字。

巴黎 Paris

回到 Nico 的公寓，問 Nico 有關於考古學家 Peagram 的事情。她給我二個建議：一是再到博物館找 Andre'，二是到警局看看探長 Rosso 有沒有新發現。於是我前往博物館，終於見到了 Andre'。我迫不及待地一口氣問完絞刑台、手抄本、以及聖殿騎士團 Knights Templar（代表圖形是一個紅十字）等等一大堆的問題，不過他表示手抄本必須讓他親眼看一看才有辦法回答，所以我也只好告訴他 Nico 的住處。



接著我趕到警察局 Poste de police 問警察 Sergent Moue 有關於 Marquet的事情，他說 Marquet 人現在在醫院 Ho^pital，我告謝後便離去。

醫院 Ho^pital

進入醫院，問服務台小姐病患 Marquet 在那一個病房，她問我是不是 Marquet 的親屬，我回答不是之後拿出識別卡，佯稱是 Moerlin，她就對我說 Marquet 要找我，又說 Marquet 在 J2 病房，那是護士 Grendel 負責的區域。我連忙再問 Grendel 有什麼特別的嗎？問了三次後，她才告訴我 J2 病房怎麼走。

從左邊的走道進去，過了一會兒，看見清潔工正在打蠟。拔掉打蠟機的插頭（在飲水機的左方），等待清潔工再插插頭時，迅速開啓右方清潔室的門，穿上醫師服。從右方走道末端的出口回到大廳。先與一個未帶眼鏡的老醫師交談，再與年輕的實習醫師講話，交談結束後從左方走道進入 J2 病房，三張病床由左到右分別爲一、二、三號。從護士手中接過血壓計後與二號病人交談，問他 Marquet 在那裏？

同樣再問三號病人 Marquet 在那裏，我往右方隔壁病床走去，三號病人吵著血壓還未量好，於是拿血壓計給年輕實習醫生，要他量三號病人（禿頭的那一個）的血壓，我則趁機走到隔離病床門口開門進去…。

回到 Nico 的公寓。由於 Andre' 已經來看過手抄本，所以我決定到博物館問結果如何。到了博物館警衛說時間不早了，他快要關門了，我趁他不注意的時候去開窗戶，然後



立刻進入木棺躲起來，等到天黑了之後，在旅館門口對我搜身的那二個壞蛋 Guido 和 Flip 又出現在博物館內準備偷三腳架，這時我溜出木棺趕緊推一旁的圖騰…。再回到 Nico 的公寓。

教堂 Montfaucon

根據 Andre' 的說法，中世紀絞刑台的舊址 Montfaucon，現在是一座教堂。到了教堂的廣場前，有一個變把戲的小丑，要求他也讓我試一試丟球的把戲，結果我當衆出醜，早知道就不玩了。與警察交談時拿小丑的假鼻子問他，然後再次要求小丑給我第二次機會，這次我使用了秘密武器，結果把小丑給氣跑了，留下了一顆紅球。



等警察離去後，我用 T 型鐵棒撬開人孔蓋，進到下水道內，走過鐵橋至對岸。再用鐵棒將右邊的石門敲出一個洞，裡面有機械滑輪及槓桿，我再拉一下槓桿，發現門開了一下便卡住了。到小船上將絞盤鬆開讓掛有鐵鉤的鐵鍊掉在地面，拿起鐵鉤鉤住門內的齒輪，再到船上將絞盤轉緊，門開之後走進去（建議先 save）。從石縫偷看。等秘密集會結束後，我步下石階到圓形石柱旁，先後將三腳架及寶石放上去…。

回到 Nico 的公寓。

我告訴 Nico 在教堂的最新發現，她告訴我這一個線索〝M-A-R-I-B〞是遠在敘利亞的一個小地方。看來我又得坐一趟飛機了！告別 Nico 後前往飛機場 Ae'roport，買了一張 Marib 的來回票。

敘利亞 Marib

走到市場東邊的烤肉攤旁爬上階梯，拿火柴盒給賣地毯的商人，於是他拉開地毯讓我通過。走上石階進入屋內，原來這裏就是 Alamut Club！與坐著的先生 Ultar 交談，他是個計程車司機。我拿

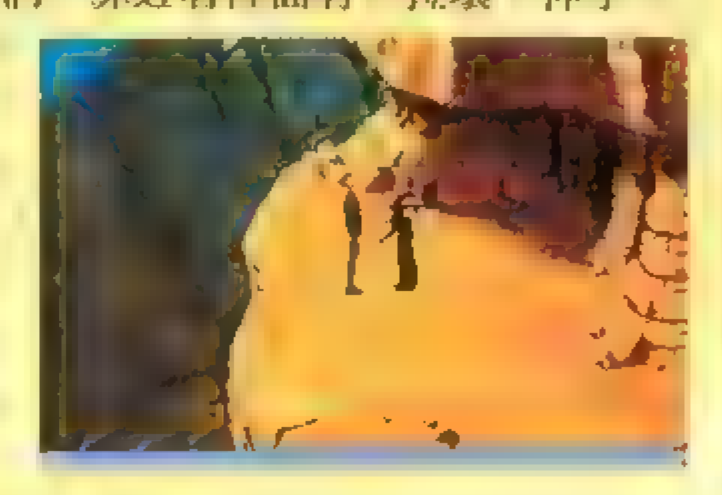
兇手 Khan 的照片問他，再問他牛頭山怎麼去，當被問及要不要租他的車去牛頭山時，回答要！可惜身上沒有 50 元。走上右方門前一看，門鎖著，他和老闆表示那是洗手間，門上掛了一個牌子上面寫的是阿拉伯文。於是問司機牌子上面寫些什麼，他表示廁所的刷子被偷，老闆一氣之下把門鎖起來，不讓人使用！交談結束後離開 Alamut Club 。



到市場上，一下階梯看見賣烤肉的老板 Arto 正在使用偷來的刷子（按滑鼠右鍵），與他交談才發現語言不通，只好先離開。往左走到雜貨攤上與小男孩交談，他叫 Nejo ，問他賣烤肉的 Arto 為人如何，再向他表示我想要烤肉攤上的那把刷子。然後我拿紅球給 Nejo 請他幫忙， Nejo 用阿拉伯話教我講一句問候語。告別 Nejo 到烤肉攤前對老板說了那一句"問候語"，說完後沒想到老闆竟拿刀要殺我！於是回頭找 Nejo 興師問罪， Nejo 卻拿出刷子給我。原來他趁我被 Arto 追殺的時候偷拿了那把刷子！ Nejo 告訴我那一句"問候語"其實是一句罵人的話。爬上階梯到 Alamut Club 將刷子交還給老闆，他拿出鑰匙借我使用以做答謝。我拿了鑰匙打開洗手間的門進入，推開裏面唯一一間廁所的門，拉沖水把手，想不到把手竟被我扯斷了！用鑰匙撬開放擦手毛巾的櫃子，取下毛巾然後離開洗手間。

再到市場上， Nejo 正在玩球，我注意到 Nejo 身旁的桌角有一個按鈕，靠近桌子，先摸一下桌上的黑貓，再將按鈕按下去！撿起地上被貓碰掉的石膏像，再拿手帕擦石膏像，有一個手拿照相機穿黃上衣戴眼鏡的美國觀光客 Duane ，我將石膏像賣給他剛好賣得 50 元！回 Alamut Club 將 50 元給司機當作車資，請他載我到牛頭山。到了卡車旁邊時問 Ultar 車在那兒，他說那輛爛卡車便是！ Ultar 要先修車子，我拿毛巾給他當做代用的傳動皮帶。

到了牛頭山頂，我折下一段樹枝與毛巾綁在一起，再將它掛在石縫上，再拉著毛巾做成的布條爬下去。附近似乎有一個山洞，洞口被石牆堵住，旁邊地上有一個小洞，靠近看裡面有一拉環，伸手一拉，石牆便移開了（建議先 save）。我走進去，看見德國人 Klausner 死在地上，搜身後取得一個透鏡。壁上有兩幅石畫，



先看右邊的那一幅，上面畫的是三張臉靠在一起的圖形，再到左邊看裏面的那一幅…。

與 Khan 對談時，我通通用實話回答他（代表的圖形是天使），最後我告訴他，就算我要死也要死得有尊嚴，要像人不要像狗！ Khan 伸出他的手，我拿出"握手電擊"的整人玩具，待 Khan 摔倒後，我用最快的速度往左邊的懸崖跳下。回到 Nico 的公寓。告別 Nico 到飛機場，前往西班牙。

西班牙 Villa De Vasconcellos

沿著草地上的水管向左走到底，用血壓計夾住水管源頭，等老管家進屋內查看時跟著進門。進去後往右邊的後門方向走去，聽見狗叫趕緊出來客廳，躲藏在盔甲武士的後面，等老管家去看狗時趕快上樓。去問伯爵夫人聖殿騎士團 Knights Templar（代表圖形是一個紅十字）與她的家族相關的一切…。她引我到她 Vasconcellos 家族的陵墓內。挪開燭台旁的聖經後，問她那棋盤是怎麼回事？再問棋子、蠟燭、聖殿騎士團等等事情。從老管家手中接過西洋棋之後拿到燭台旁開始擺棋子，中間是白色棋子，由上到下分別是：主教、（空格）騎士、國王、（空格）。完畢之後回到巴黎。

回到 Nico 的公寓。

前往 Montfaucon 教堂，從廣場右方步上階梯直到教堂內。教堂當中豎立著一座聖殿騎士的雕像，將透鏡裝在雕像左手拿著的卷軸末端，再透過卷軸看祭壇上方的彩繪玻璃。與神父談話並將聖杯交給他擦拭，過一會兒再從神父那裏拿回聖杯，交談後走到祭角落的聖殿騎士石棺旁，看棺上所刻的文字及聖經章節。

到博物館問 Andre' 有關 Baphomet（代表圖形是刻有三張臉的石頭）遺址之事，獲得地址之後，立刻前往該處。先進地下室向警衛要洗手間的鑰匙，用鑰匙開門進去後拿洗手臺上的肥皂，將鑰匙壓在肥皂上印出模子，將石膏粉倒入模子內拿到水龍頭下加水、烘乾。走出洗手間將真鑰匙交還給警衛，走上樓梯到外面，想要將石膏做成的假鑰匙放入工人旁邊的油漆筒內，工人上前阻止，回到地下室打電話給 Nico ，然後到外面叫工人聽電話。

等油漆工離開後，將假鑰匙放入油漆筒內染色。再到地下室，牆上有一控制箱，靠近看是暖氣調整器，問警衛暖氣控制箱的操作情形，問完後便將暖氣關掉，再次與警衛交談，便看見他因為暖氣沒了就帶上手套，向他借鑰匙進洗手間，將真假鑰匙

調換，出來再將假鑰匙交還給警衛。由於他帶著手套所以一時也無法查覺鑰匙被調包了。再次打電話給 Nico 要她回電話，趁警衛與工人吵得不可開交時，我趕緊到地下室，用鑰匙開門進入工地內，將聖杯放在有圖案的地板上，聖杯上映出了一間教堂的影像。

回到 Nico 的公寓。

我告訴 Nico 必須將聖杯還給伯爵夫人才行，離開公寓後直奔飛機場 Ae'roport ，前往 Villa De Vasconcellos 。

再度造訪西班牙

進入伯爵夫人屋內，正對大門有一間工具室，取下水龍頭上方的一面小鏡子，上樓與伯爵夫人交談，先歸還聖杯，然後告訴她聖杯上的紋章與巴黎教堂內的一具古石棺上所刻的紋章吻合。因此推斷，巴黎教堂石棺內所躺的那位一定是她的祖先之一，再告訴伯爵夫人石棺外另刻有幾段聖經章節，可惜當時忘了請教神父那些章節究竟有何意義。這時我突然想起在 Vasconcellos 家族陵墓內有擺放著一本聖經，於是我暫別伯爵夫人。



下樓走到屋外看見 Lopez 還在爲草地灑水，我沿著草地後面的小徑走進 Vasconcellos 家族陵墓內，拿走燭臺旁的聖經，並且用長鐵桿關閉上方的小窗戶，再拿出手帕用燭火引燃後纏在長鐵桿的末端，用它去點燃陵墓正中央上方的巨大蠟燭，等待蠟燭燒盡，從裏面掉出一顆形狀複雜且怪異的石頭，我猜想它可能是某個秘密地點的鑰匙。

離開陵墓後回到屋內上二樓找伯爵夫人，我拿出聖經與她一起研究那幾段聖經章節的內容，歸納線索後獲得的結論是要找一口井或是水源之類的地方，於是下樓問老管家哪裡有井？管家提出一個法子：那就是『用卜杖探尋水源』。在屋子的左牆邊有一棵樹，從上折下一段Y字型的細樹枝，然後拿給老管家，接著他便教我如何探勘水源。

下到井底果然別有洞天！井底右邊石壁上有一個巨大獅面雕像，那是一道密門（建議先 save ）。獅子有一顆門牙顯得與衆不同，搬動門牙後聽見石門移動的聲音，連忙再按一下門牙，石門倒後，我發現有一堵更堅固的石牆，更糟的是裏面黑漆漆的一點也看不見！我拿出鏡子走到井底中央，將反射光頭設在石牆上，終於看到一個鑰匙插座，拿出石頭鑰匙插入插座內，順便喊一聲〝芝麻開門！〞門果眞開了…。回到 Nico 的公寓，這次 Andre' 也在。

蘇格蘭 Bannockburn

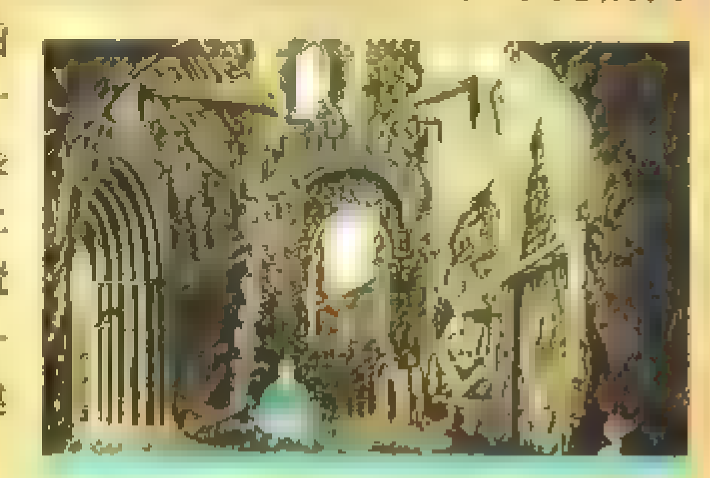
在火車上與 Nico 交談後，本來想出去上一下洗手間，正好查票員進來包廂內，於是等到查完票後再到走道上。我將火車上的環境作了一番觀察：我和 Nico 以及另一位老婦人的座位是在三號包廂內，同一節車廂另有二個包廂，二號包廂內一人在睡覺、另一人在喝酒，而一號包廂內無人乘坐。從三號包廂往右是貨車廂，但入口鎖住了。我往左一直走，到了臥車廂發現三號和二號門都鎖著，沒想到還沒走到一號門前，Guido 就從一號門走出來！



我突然想起，查票員就是在醫院殺死 Marquet 的那個冒牌醫生 Eklund ！糟了！ Nico 有危險！趕回三號包廂一看，Nico 與老婦人都失蹤了！我趕緊到隔壁二號包廂問那位醉漢是否看見 Nico ？不過看他喝成那副模樣，問了也是白問，好在他願意助我一臂之力。於是我打開車窗、爬上車頂，左邊是高壓電線，我只好往右走到貨車廂車頂（建議先 save ），沿著梯子爬進車廂內…。正在緊要關頭之時，我及時拉緊右手邊的煞車線…。結果 Khan 死了！我和 Nico 從左邊車門下車（請按二次車門，按第一次之後替 Nico 鬆綁，按第二次之後才離去）。

古教堂廢墟

從教堂廢墟入口進去後，Nico 一直研究門上的密碼，我在地上石堆中找出四樣物品：煙斗、古錢幣、齒輪及原子筆套。首先將齒輪放進魔鬼雕像的左眼中，再將小丑鼻子放在雕像的鼻子上，窗戶旁地上棄置著一組齒輪組，經轉動後，把手竟被我搖下來了，從齒輪組上取下另一個小齒輪將它裝在雕像的右眼上，用把手插進魔鬼的嘴巴內轉一轉，門開了（建議先 save ）。



我和 Nico 到地下室後再往內走進去…（精彩動畫觀賞！）。

要離開教堂之前，我利用牆上的燭火將煙斗點燃，扔向炸藥堆，等著看結局吧！



百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覺得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

- 面額3.5元　酬賞　350 元，另贈雜誌一期
- 面額　5元　酬賞　500 元，另贈雜誌一期
- 面額　9元　酬賞　900 元，另贈雜誌一期
- 面額　12 元　酬賞　1200 元，另贈雜誌一期



Virtua Fighter 頭目現形法

5.00

●天才楊子

可用頭目 DURAL 來進行比賽，在 ARCADE 模式或 VS 模式時，在選擇畫面，依次按〔↓、↑、→、←＋A〕。於決定時有「咻」的一聲就成功了。不過按鈕判判定相當嚴格，不慢慢輸入很難成功，尤其在←＋A 要特別注意時機，記得要抱著「不成功，便成仁」的心態，努力嘗試，因實是太強的角色了。

DURAL 的技巧

必殺技	方法		
上昇踢	→PK	未命名	PPK
飛翔擊〔倒地時〕	↑P	未命名	PPPK
前旋	←↙↓↘→	連環腿	→→KK
後旋	→↘↓↙←	鐵架山	←→→P＋K
未命名	PK	迴旋腿	K ＋G
		天地崩落	→↓P
		柳葉迴旋	←P

註：P是拳、 K 是踢、G是防，名稱僅供參考。



魔界之泉 灰石傳奇 魔法增加法

3.50

●杜勝利

進入遊戲後主角選－嘉亞‧可津，接著在遊戲中一直研究魔法，直至研發出回轉火球魔法及女魔法師爾遜加入，在爾遜的魔法欄中（共有 6 欄可放魔法）：

(1)在第 1 ～ 2 欄任放一種魔法，第 3 欄則放要增加的魔法，第四欄放回轉火球魔法（火焰系 LV3）。

(2)爾遜在戰鬥時，用回轉火球攻擊敵人後，則第三欄魔法的數量就會變成一千以上了。

(3)以上的方法每一合回，來加不同的魔法，如此一來就有用不完的魔法了，不必再用錢去買了。



雷神之鎚 加血密技

3.50

●狒狒

各位愛玩 Quake 的朋友大家好，如果各位弟兄覺得使用 GOD 模式沒意思的話，小弟在此告訴各位，只要先按“～”，然後鍵入GIVE H ?輸入即可，注意：“?”的最高值是32767，如果超過了，畫面會呈死亡狀態（斜的），或是生命數值亂變；如果你不介意，也可以在“死亡狀態”PLAY，而且還是打不死的耶。

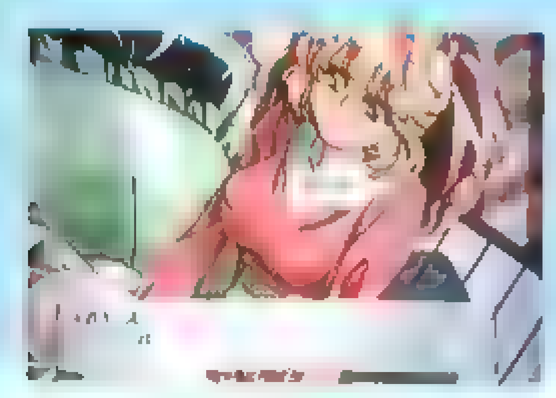


雷神之鎚 自由飛行密技

3.50

●狒狒

愛玩 Quake 的朋友，您是否覺得開 FLY 模式，再用D、C來上下飛行很麻煩？爲了造福大家，本人在此告訴大家，如果你在關卡內看到有水池，跳下去，先按住 SPACE 鍵，以後只要按下 SPACE 鍵，即可上飛，放開即可下降；注意：此法sometimes會失敗，情況是→(1)突然飛得很高(2)飛得很慢，如有這種情況，請在水中換個位置再試試看。



聖少女戰隊III 看圖法

3.50

●陳志強

將遊戲安裝好後在其目錄下建立一個檔名爲 MEMORY 的檔之後進入遊戲中選自由選項就可以看到“ H ”選擇後就可看到九個美女的名字，慢慢看吧！

例：將 GAME 安裝，在 Lakers3 的目錄裡，在 Lakers3 中建立 MEMORY ，或任意複製一個檔，並將其檔名改成 MEMORY 即可！



97 職棒大聯盟 球場選擇法

3.50

在玩“97 職棒大聯盟”時，若是覺得原來的球場仍是不夠時，可試試以下的密技：進入球場選擇畫面，依次按下：

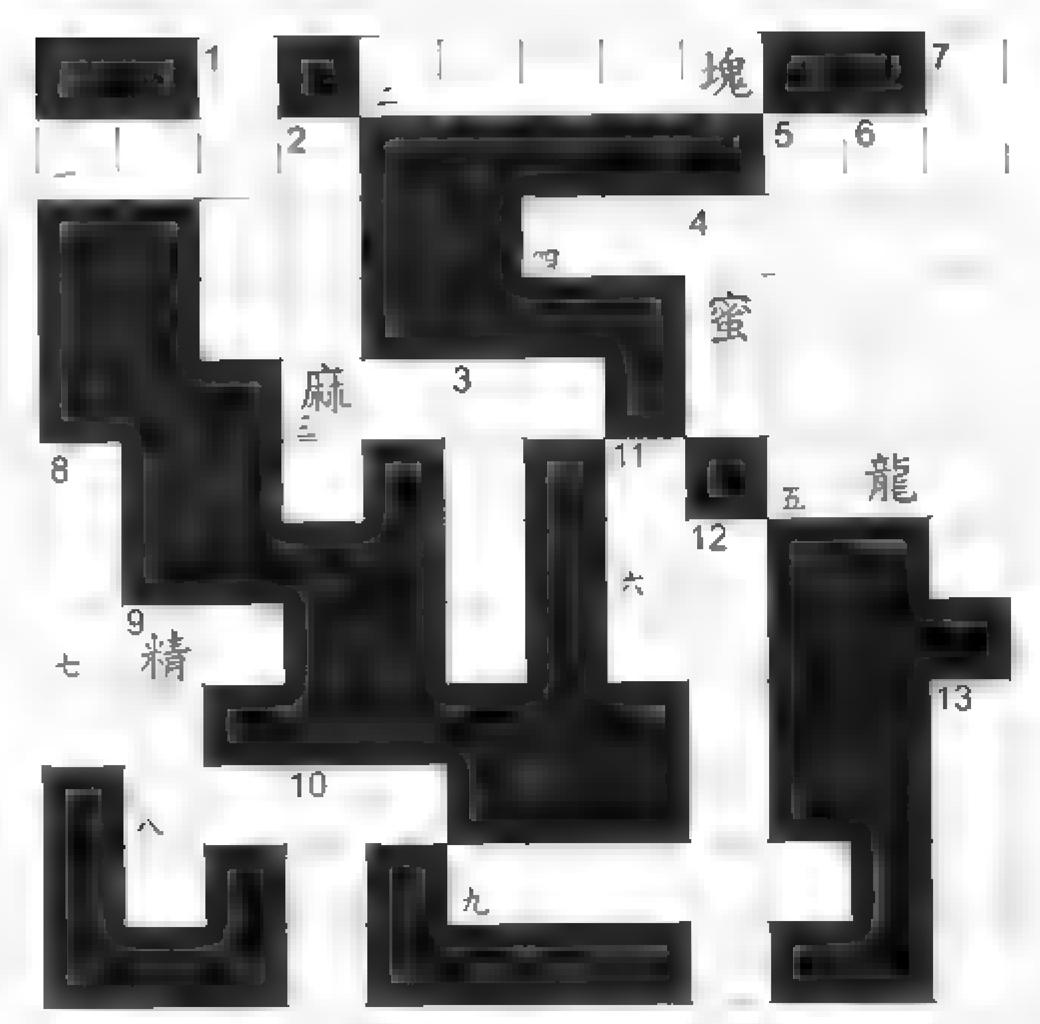
(1)右、左、上、左、下、右、左可選擇 EA 的球場

(2)上、下、右、上、下、左、上可選擇鄉間球場

寒假玩GAME不用錢
1000套大放送

由上而下：

1.模擬城市？？？？(軟體世界)
2 方城之戰台灣打幾張？
3 唐詩不熟另,想過關(罔業)
4 會採花粉的小動物(射擊)
5 母的叫卵子公的呢？(華燈)
6 會冒泡的小怪物(龍愛)
7 英雄們的戰鬥史詩(宇峻)
8 電腦上面養小狗(第三波)
9 香港進口警察故事(安貿)
10 超級有錢人(大宇)
11.秦始皇睡覺的地方(光譜)
12 珍珠港命運你決定(仕禎)
13 全心復仇的大魔頭(宇峻)



由左而右：

一.西元1941年是日本皇記？？？？年(仕禎)
二.俄國人發明風行全世界的遊戲？
三.方城之戰的賭神(光譜)
四.這小子是由 SEGA TV GAME 改版來的(鼎昌)(四個字)
五 他不爲龍只是發瘋啦(佳帝安)
六.最會講黃色笑話的男人(全崴)
七.大嘴、身圓、愛吃水果的小搗蛋
八.到前線當有錢人也不賴(宏申)
九.日本潛水艇大叛逃(華義)

姓名： 姓別： 年齡：
電話： 身份証字號：
地址：
學歷： 現職：

參加辦法：請將答案及個人資料填妥後寄回
截止日期：86年元月15日
贈品發放：86年2月1日～86年2月28日
贈品內容：

頭　獎：壹　名，贈送 17 吋彩色 MONITOR 壹台。
貳　獎：壹仟名，贈送 PC GAME 壹套。
參　獎：參佰名，贈送「電腦通」壹本。
肆　獎：貳佰名，贈送「 WIN95 ＋INTERNET 互動式教學」光碟一片。

主辦單位：集品資訊有限公司

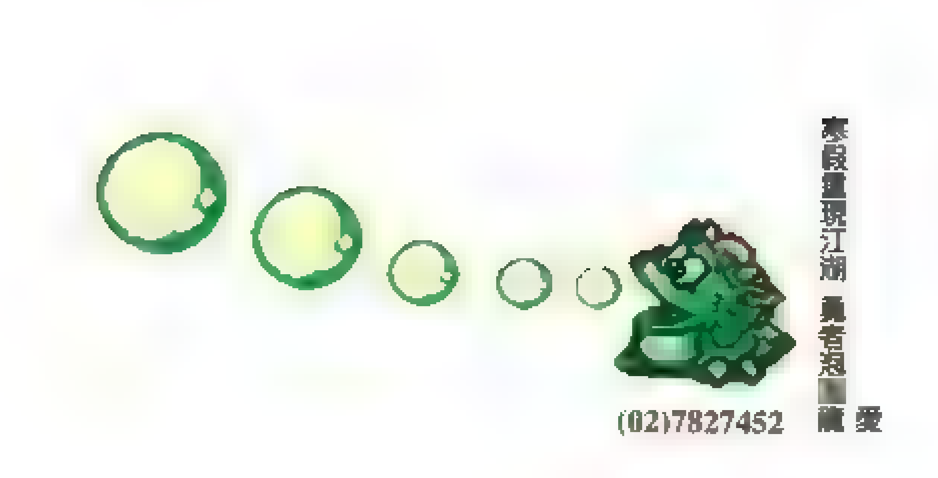
協　　辦：資訊傳真機構

贊　　助：龍愛科技有限公司
日本 NEXUS 株式會社
3G INCORPORATION CO.,LTD
宇峻科技（股）公司
互旺科技（股）公司
豪聯資訊有限公司



集品資訊有限公司　新竹市民生路49號


TV.PC


(02)7827452


魔神戰記
II

爆笑超人轟狂而至



- 《熱門少年TOP》最受歡迎連載漫畫《蜥蜴超人 L－MAN》堂堂改編！
- 情節誇張，造型逗趣，保證讓您從頭到尾笑倒在地！
- 最豐富的動畫，最爆笑的招式，讓您彷若欣賞一部《L－MAN》真實卡通一般！
- 全程語音支援，專人配音，保證熱鬧滾滾，重現原作變態、無厘頭式之趣味！

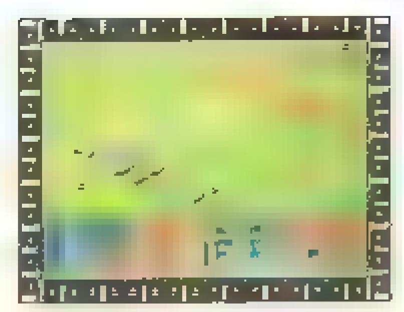


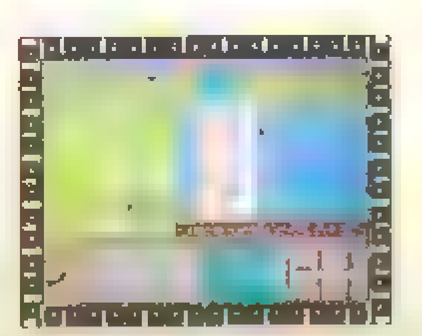


漫畫授權 大然文化

現代大戰略 EX





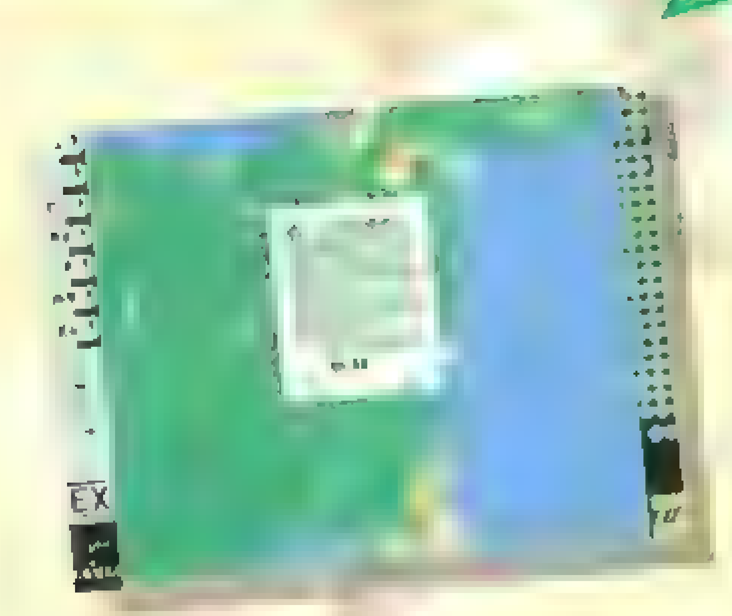


狂瀾的時代，壯闊的史實

古國滾滾烽煙
戰鼓隆隆震穹蒼
諸侯狂戰吼州土
群雄爭霸誰稱王

★ 首創「即時戰略系統」之中國SLG里程碑
★ 突破三國窠臼，開創戰略遊戲新紀元
★ 三十五餘國，一千兩百餘名人物，格局恢宏浩瀚
★ 打破傳統，在統一之外另闢「稱霸」之道！
★ 採「軍事」「商業」「外交」並重，使得軍事不再是唯一的勝利條件

全面發售中





由日本SYSTEMSOFT發行多年，在各遊樂器機種上廣受玩家最高讚譽的大戰略系列，可說是對世界各國軍事武力掌握詳盡的遊戲之一。不論是兵器性能的展示或遊戲的可玩度，都是經過歷代戰略迷驗證的結晶，更是喜愛現代戰術的玩家們不可錯過的經典。

- ◆ 多人對戰系統最多可達五國交戰，戰情多變樂趣倍增。
- ◆ 導入「勸降」設定，可迫使他國納入我方指揮系統下。
- ◆ 武器配備資料較以往更詳細，戰力忠實呈現眼前。
- ◆ 新增「士氣值」設定，影響部隊之作戰力旺盛度。
- ◆ 配合經驗等級的提昇，可編成最精良的百戰雄獅軍團。
- ◆ 地圖編輯系統上手簡易，創作自己的戰場不再是夢想。
- ◆ 可經由 WINDOWS 95/31自動模擬 DOS系統執行本遊戲。

SystemSoft

大宇資訊有限公司
TEL:(02) 356-3567

台灣[六/長]麻將2

正宗

來摸個幾圈吧！



麻將+RPG，全新的遊戲樂趣，有劇情和多種結局！



賭注大小、對手任意選擇。



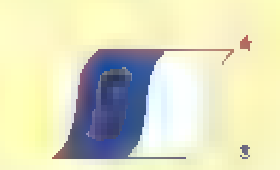
看看自己的實力如何。

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現



大宇資訊有限公司

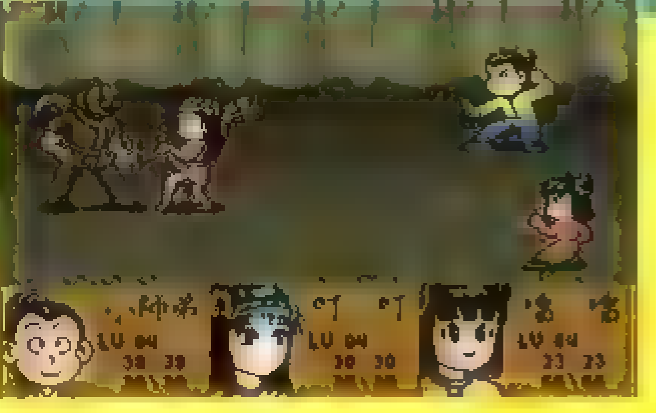


大師兄伴小師弟同闖江湖，叮叮噹噹親情相助。
草包村天要大師遇害，魔音教教主於石頭城召開綠林大會。
到底一連串的事件有何瓜葛？三劍貓功夫如何解危困？

《敖幼祥漫畫原著改編，準備笑破你的肚皮！》




* 場景多達60個以上。
* 爆笑的攻擊招式。
* 有趣的漫畫人物一一躍上遊戲。
* 劇情豐富，謎題匪疑所思。

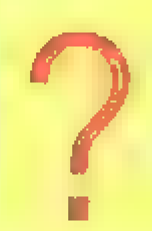


3H 最Hot、最High、最Happy的3H益智遊戲—3H

你玩過這樣的麻將嗎？








十三張、十六張再也不能滿足你？

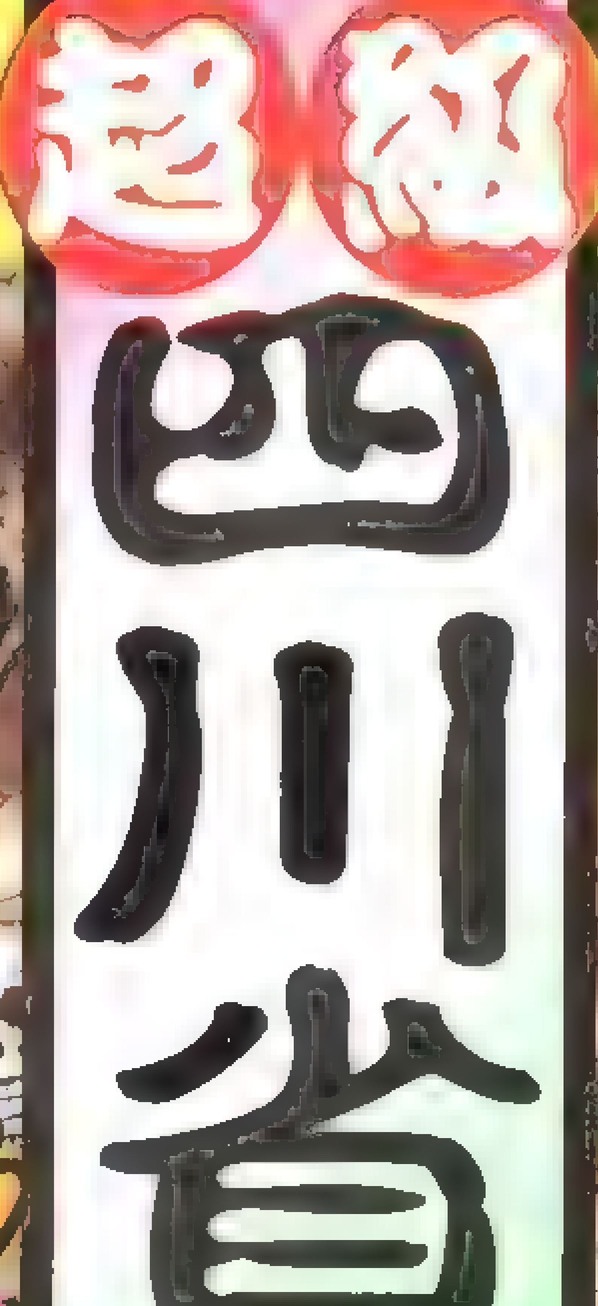


你需要的是這樣的麻將！


＊可以一人闖關＊


＊可以互相陷害＊


＊可以雙人對抗＊




水滸傳
可明白貪官腐吏如何欺上瞞下、魚肉善良的老百姓？
可知曉林沖、魯智深、宋江等好漢如何被逼上梁山？
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕
又無法抗拒的俠盜生涯！

遊戲之類型

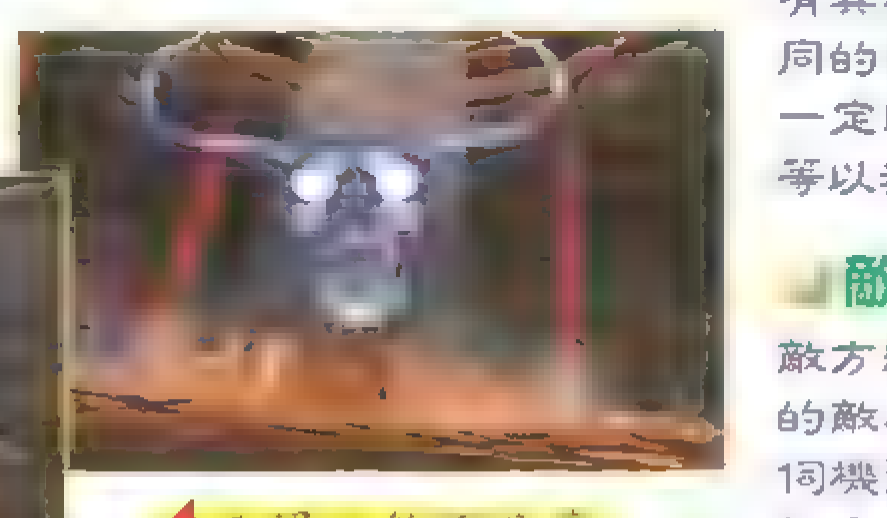
戰略角色扮演，可自創不同的屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

遊戲之畫面

以 640 X 480 之顯示模式表現，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞的情形，十分逼真。

遊戲之戰鬥

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及眾家好漢除了個人有一般拳腿招式，還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有反擊、集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、禪杖、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。







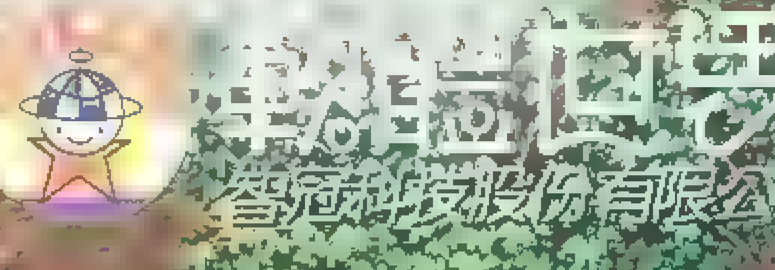


遊戲之進行

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的出身、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

敵人之智慧

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採取主動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。



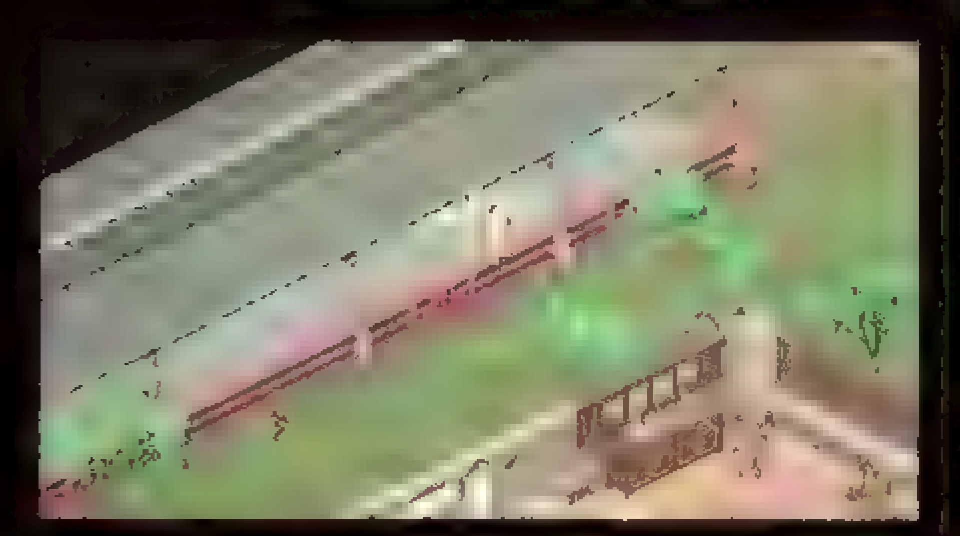

天龍八部
金庸
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛癡狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖遊多逍遙。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒；
傾心，玉像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦荼也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
哈囉！我是段譽！生性喜愛詩書佛經，不喜歡打打殺殺；誰知爹爹卻要我練什麼惱人的武功，還把我鎖在房裡，我一定要想個方法逃出去！
偷偷爬窗戶出去，就抓不到我了吧？！

由金庸直接授權之正宗原版天龍八部

即將瘋狂全省，瀟灑上市！


看我美妙的側空翻。


廚房裡有什麼呢？想個方法改裝一下吧。


我跳、我跳、我跳跳跳，翻牆成功！


軟體世界 智冠科技股份有限公司

金庸群俠傳

一隻江湖小蝦米躍登武林盟主寶座的傳奇故事！

- 網羅金庸十四部小說最幻妙的場景及一時風雲的人物，最多可召募正邪兩派共6個人進入隊伍，呈現自由度最高、任務[illegible]的角色扮演遊戲。
- 自由養成資質不同的人物，劍訣、醫書、[illegible]、毒經、暗器、刀譜等各種著名的不世武功等著你來修練，想試試葵花寶典也可以。
- 超過1000個螢幕大小所組成遊戲地圖，有桃紅[illegible]的江南勝景，有水草肥美的[illegible]海畔，還有大漠及世外仙島。

智冠科技股份有限公司  動[illegible]


飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
一窮二白，一手〝野球拳〞走天下的他絕不是一號偉大
他和華山叛徒令狐冲一起浮個三大白，狠醉他個三天
他看採花賊田伯光練帝王神功，面不改色還躍躍欲試
他與傻小子段譽一起參加全世最荒謬危險的自助旅行
他和楊過分享斷臂失戀，浴火重生的酸甜苦辣
他同張無忌一起飛越冰天雪地，天涯尋父去也
還有巧笑倩兮的王語嫣及鞭不離手的藍鳳凰相
他只是個不起眼的小伙子，必須靠著機智及勇氣讓一些
並幫助他的伙伴——武俠小說大師金庸筆下的奇男
做起上述那些事，也許英明神武的你比他更行！
有關於道德及人氣 屬性，在遊戲 壞事
帶給您前所未有的挑
片頭大型動畫及遊戲中可愛貼心的小動 的滑稽對答，賦予遊戲最生動活



極道梟雄 II
SYNDICATE WARS

本文作者／廖奇建



在發行日期一延再延後，《極道梟雄》最新續作－《極道梟雄 II》已經發行了。據說牛蛙（Bullforg）公司之前已經因為《地下城守護者》延後出片，而在英國向消費者道歉，所以《極道梟雄 II》的發行日期一再延後，相信對牛蛙公司也有不小的壓力。不過牛蛙就是牛蛙，雖然趕著出片，但是品質仍然不會讓玩家失望的！在筆者玩了數十個小時後，唯一的感覺就是『就算在本遊戲還要再等幾個月才能玩到，筆者也非常願意去等』。以下就進入評論的正文吧！

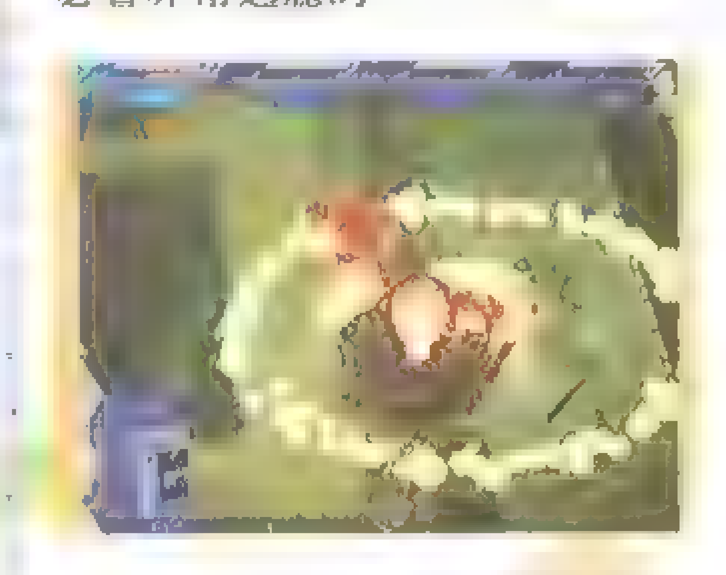


故事的背景非常簡單：玩家的組織面臨了一個名為『新時代教會』（Church of New Epoch）的強力挑戰，世界上的許多大城市都落入了他們的手中，所以玩家必須帶領你的特務，再度奪回對這個世界的主宰權。

本遊戲的進行方式與一代大致相同，玩家必須指派四位特務（Agent），依照簡報中的指示，完成特定目標的任務。這些任務的內容不外乎暗殺、說服、掩護脫逃、保護建築物或特定人物等等。在順利完成任務之後，玩家可以獲得一筆賞金，用以研究新的武器裝備，或是生化人的身體零件。在進行任務的過程中，除了必須利用各種工具來達成目標外，還得面對敵人特務與各種武裝人員的攻擊，所以每一次的任務幾乎都是在槍林彈雨中進行的。

玩過一代的玩家，可以發現二代的畫面明顯與一代不同了。雖然本遊戲和一代都是採用 640 × 480 的畫面（也可以選擇 320 × 200 的解析度），但是人物與建築物等物件，都明顯變大了許多。遊戲中有許多掛著牛蛙招牌的貨車跑來跑去，不過不管您從哪個角度看，可以發現這些車輛的貼圖都相當地正確，不會讓人有突兀或貼錯圖的感覺，而且這些車輛的運動也非常地正常與流暢，不會有延遲或扭曲的現象發生。筆者在前幾關看到一個寫日文的招牌，於是很好奇地繞到它的後面，想看看會有什麼情況發生，結果這個招牌仍然正常地一升一降，而且上面的廣告字樣仍然非常清晰。

在一代與二代之間，牛蛙又製作了《魔法飛毯》等著名的遊戲，程式設計的技巧也愈來愈高竿。從畫面與操作上的感覺，筆者覺得牛蛙公司似乎是把《魔法飛毯》的引擎搬過來用了，因為本遊戲加入了旋轉地形、抬頭與俯視的功能，雖然遊戲中雖然有許多高達十幾層樓的大型建築物，但是跑起來仍然相當流暢，而且物件也不會扭曲；另外，這些物件並不是畫好看的而已，如果玩家有一些強力的武器（如強力炸彈），就可以對這些地形加以破壞，所以玩起來就像是『陸上版的魔法飛毯』；如果玩家有機會開到飛船，那麼甚至可以飛到敵人的上空攻擊，不過筆者開飛船的時候，並沒有遇到開飛船的敵人，否則來一場空中大戰，勢必會非常過癮的。



由於所有的地形幾乎都屬於可以摧毀的元素，所以本遊戲所需要運算的量非常地大，那麼流暢度會不會很差呢？就筆者個人的感覺，在 320 × 200 的模式下，本遊戲的流暢度並不比一代差，至於在 640 × 400 的高解析度下，雖然速度明顯地減慢，但是仍然在筆者可以忍受的範圍，並不會慢到像某些玩家所說的『龜速』。



至於在難度高不高，可能是玩家最關心的問題了。有鑑於一代的難度太低，許多玩家都很輕易地過關了，所以牛蛙在一代的《美洲資料片》中，把難度大幅提高了許多倍，簡直是從第一關到最後一關都很難（當初筆者爲了寫攻略，不知死了多少細胞）。由於這兩種極端的難度都讓玩家有怨言，所以二代的難度就採用漸進的方式，一關一關地將難度提升；雖然前幾關的難度很低，但是接下幾關的難度可不比《美洲資料片》遜色喔！筆者覺得難度高的原因，在於遊戲中的一些小嘍囉也都變強了。在一代中，玩家可以不理會警察（因爲他們的火力不強），直接就在街上與敵人的特務火拼起來；但是在二代中的警察武器愈拿愈好，火力並不比玩家差，只要特務一接近，馬上就會遭到 minigun 的掃射（我連武器都還沒亮出來呢！）如果運氣差一點，玩家正在與敵人火拼的時候，幾個警察也進來插一腳，那麼玩家就有苦頭吃了。

另外本遊戲還加入了一些新武器與工具，像是在第五號簡報的時候，敵人竟然坐著飛船，從空中對筆者的特務發動攻擊；而到了第六號簡報更誇張，除了有會發射雷射的機械蜘蛛追著筆者的特務到處跑，敵人的特務也都持雷射，甚至連部份的警察與 unguide，有的也都以雷射爲武器，有時候一個不小心，就有好幾道的雷射往身上照，反應慢一點，可能就會有特務掛掉了。

在操作界面上，二代基本上與一代相同，但是在某些方面做了變動。新的界面的屬性調整鈕比較分散，但是用習慣了以後，感覺與一代差不多。筆者覺得比較不方便的地方，在於每一種武器只能攜帶一種，所以玩家不能再像一代一樣，撿一大堆武器回來賣。

除此之外，筆者發現本遊戲有個小缺點：當特務說服的人太多的時候，偶爾會有某些人在移動時，被樓梯或狹窄的通道卡住，得要筆者把人派回去，在附近進行引導，才能把這些人帶出來。關於手冊方面，筆者個人也有一些意見。首先是（F1）到（F12）這些功能鍵的用途，手冊上似乎沒有說明，所以必須要自行摸索；其中筆者發現（F11）可以將地圖畫面的亮度調高，覺得畫面太暗的玩家，可以自行調整。最讓筆者感到不便的地方，是手冊上對於任務『酬勞』的計算方式完全沒有說明，所以使筆者不知道如何才能籌措大量的資金。而關於『說服器』的效果，手冊上面的說明也不是非常清楚，筆者只知道二代要說服敵人的特務比較困難，但是根本不知道到底要先說服多少平民，才可以說服敵人的特務。至於中文手冊方面，雖然有翻譯了安裝手冊，但是那本薄薄的遊戲手冊卻沒有翻譯。筆者覺得兩本手冊的厚度都差不多，爲何不一齊翻譯呢？如果有玩家因爲遊戲手冊是原文的，因此而不購買，那麼不是遊戲公司的損失嗎？



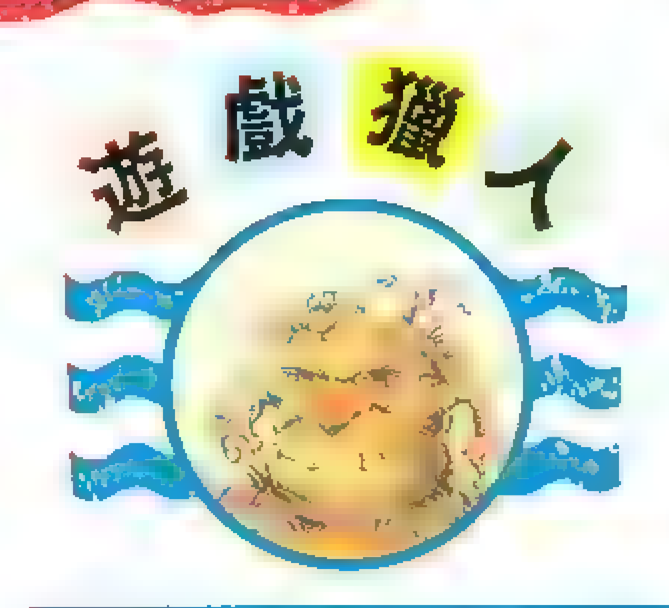
整體而言，《極道梟雄 II》把一代優秀的部份都保留了下來，並且又新增了許多武器與工具，所以好玩的程度並不在一代之下，不過對於部份的玩家而言，難度的問題可能有待克服。不過儘管如此，筆者覺得不管您是否玩過一代，只要接觸到《極道梟雄 II》，都有可能被它給深深吸引住的！

群英會審 VER 2.1

		
與一代相比，二代在各方面都做了大幅的修正與改進，像是在畫面上的處理與遊戲難度上的調整等等，唯手冊翻譯的不完整，可能使玩者因看不懂原文手冊而放棄購買。	承繼一代優良的傳統，極道梟雄 II 的表現 CYBER 相信也絕不會讓玩家失望，雖然仍有些小缺點存在，但瑕不掩瑜的仍保有相當高的娛樂性，只是在難度的部份可能是玩家要努力克服的了。	扮演未來黑道的即時戰略遊戲，與一代相比起來，不僅在聲光效果上都有相當大的進步，架構與介面也做了頗多的調整，就整體而言，仍具有極佳的遊戲性，是個不可錯過的大作。

設計公司：Bullfrog
發行公司：憶弘國際
發行類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX-100 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G/U/M
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
使用系統：AMD 5x86-P75、16MB RAM、SB PRO II、6X CD-ROM

REVIEWS



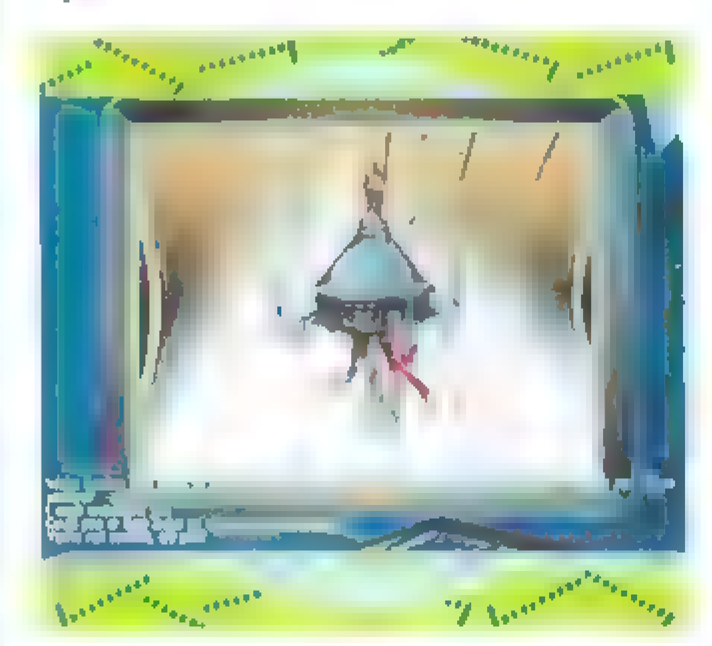


本文作者／RXZ

相信許多喜歡科幻策略遊戲的玩家都對『激戰 M 星雲』系列十分熟悉吧！老美對科幻遊戲熱衷的程度令人難以想像，此類的遊戲大大小小出了不下數十款，但是成功的可就不多了，前一陣子的SIERRA出的STARPOST 就是個活生生的例子；其中最成功的要算是LUCAS的星際大戰系列了，而庫克船長的魅力無遠弗屆，在台灣也有不少的死忠份子。在最新推出的『激戰 M 星雲』三代（ STAR CONTROL，國內代理商譯為魔龍帝國 3 ，以下簡稱 SC3 ）中也有著救世的船長，帶領著宇宙中聯盟的種族一起拯救這個宇宙。



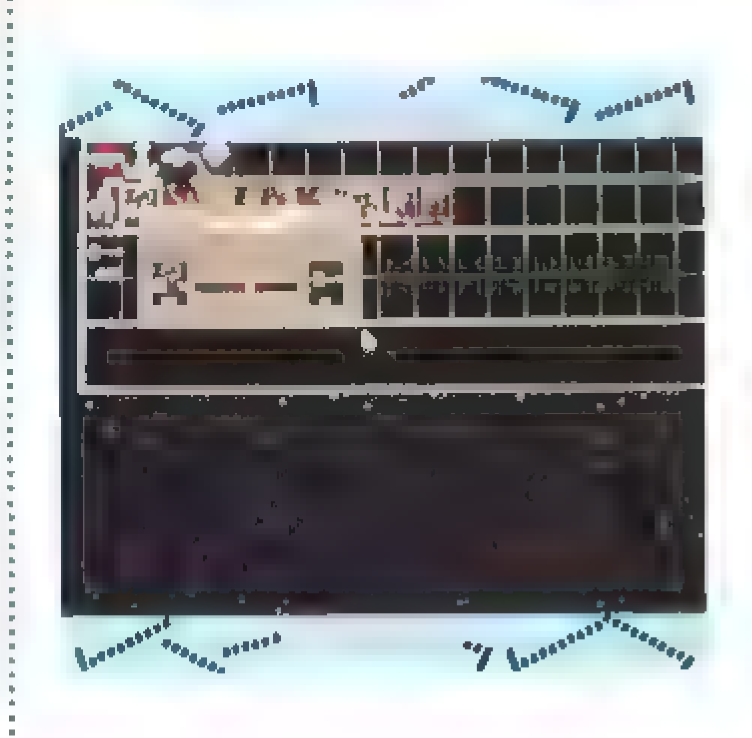
在異次元損毀之後，使得超空間飛行中斷，而宇宙間的運輸也無法通行，而原本藉著異次元聯繫的聯盟也因此漸漸疏離了；船長利用先進技術製作出不需超空間就可以在星球間旅行的圓曲運輸系統（ Warp Bubble Trans port System ），到底這船長是誰？怎麼會有這通天的本領呢？不要懷疑，你就是我們的救世船長。你要想辦法和聯盟失去聯絡的其它種族取得聯繫，並且想辦法重新建立聯盟和天主派（ Hierarchy ） 勢力對抗，你可能成為宇宙中微不足道的粉塵飛屑，或者是我們的英雄。加油吧！



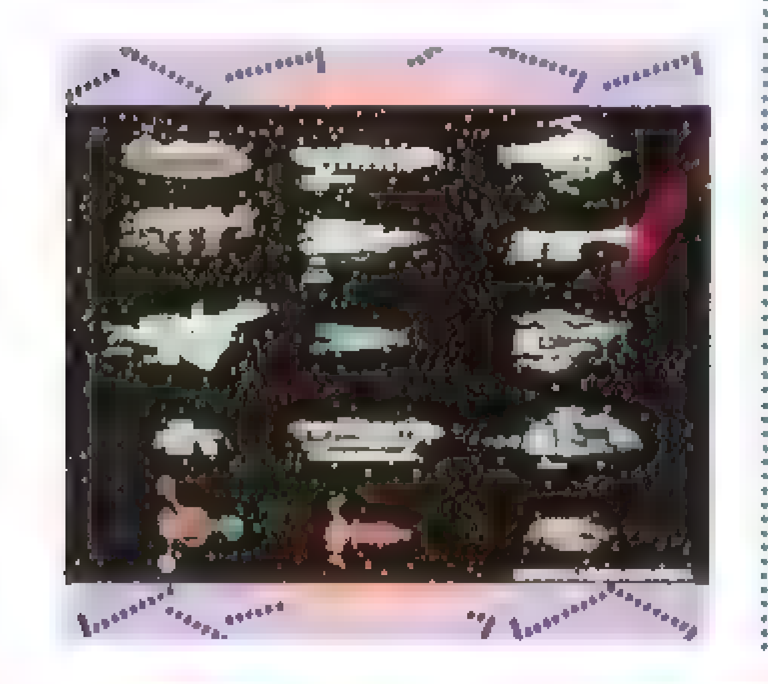
SC3結合了動作、冒險以及策略的成份。在動作方面承襲前作的太空戰鬥，玩家透過簡單的動作來操作太空船，就像一般的 2D 射擊遊戲一樣，所不同的是戰鬥的背景是在太空中；為了表達 3D 的效果，畫面會不斷地變換，這種 3D 的表現方式很容易讓玩家在戰鬥中搞不清楚身在何處，也就是說你得機靈些，隨時把機首朝向敵人。因為不同的戰機配備有不同的武器裝備，在SC3中共有 26 種不同的太空戰機，在戰鬥前最好先看清楚到底是不是自己人，免得傷了和氣。

在高解析畫面下立體感十足的戰機和太空背景相當地漂亮，戰鬥時你來我往的射擊，也因為武器的不同而充滿了變數；火力強大的 Clairconctlar Pinnacle 也可能栽在小巧靈活的 Exquivan Enigma 手上，所以戰鬥並不是很容易的事，尤其是面對使用追蹤性武器的敵人時更是要當心。

其次是在冒險方面， SC3 中玩家必須不斷地往外拓展，找尋其它的種族，並與其建立友好的關係，這時候談判的手腕就很重要了。如果你有強大的武力的話，通常會比較容易成功，朋友之間就是互相幫忙的，所以抱著一顆誠摯的心和善意的回應是很重要的；如果對方真的很不識相的話，賞他兩顆砲彈也是朋友該給的忠告。 SC3 中的族類有十二種之多，對人類的態度也大不相同，溝通在遊戲中也是一門學問，剛柔並濟是談判的不二法門。



再來看看 SC3 在策略方面的表現。玩家在遊戲中除了要想辦法和其它的種族同盟之外，還得想辦法拓展殖民地，越多的殖民地可以提供你所需的資源，像是汽油、戰機等物資。不過每個星球上都有著不同的氣體組成，所以適合的人種也不一樣，一個蘊藏豐富資源的星球，可能不適合人類居住，但是對其它族類來說是個天堂，合適的生活環境可以有較佳的生產效率。資源的分配是策略部份的重點，遊戲初期玩家為了快速建立一個殖民地，可能將大多數的資源運用在工廠的建立上，但是資源有消耗殆盡的一天，星站的建立可以讓星球之間有貿易的往來，讓殖民地不致像礦坑小鎮一樣，在礦源耗盡之後成為廢墟。汽油的開採可以讓探索船艦和戰機遨遊於太空中，科技的研發可以讓你擁有制敵機先的先進科技，如何有效地分配資源，就是玩家的功課了。





筆者實在很難想像 SC3 把這動作、冒險和策略三種特性結合在一起之後，所呈現出來的竟是這樣的一個遊戲。乍看之下可能會覺得還像一個太空主宰，不管是建設、外交甚至是作戰都是由你一個人做決定，這種感覺就好像是神一樣，還像一回事的；可是玩過一段時間之後，你就會覺得很無趣，所有的事都是在一直地重覆，而且沒有什麼成就感。對筆者而言，發現外星人還不及於打倒他來得有趣，更不用說那些簡單的動作和冒險了。

遊戲在冗長的冒險氣氛下進行，雖然有個時間速度可以調整，不過遊戲進行的節奏還是很緩慢，因為你還有策略的部份要照應，動作只是純粹地打打戰機，談不上是什麼動作，熟悉了之後就很乏味，可是又非打不可，如果碰上了大型的護航艦隊，那可有得玩了，一艘接著一艘，同樣的東西連續玩上十幾二十次，又沒什麼挑戰性，連線的話倒還有點可看性，只不過這種連線遊戲既不刺激也不過火，很難引人入勝就是了。冒險又如何呢？如果以為找個人講講話，找找東西就是冒險遊戲的話，也許這也可以算是個冒險遊戲了。策略算是這個遊戲比較成功的地方，雖然沒有其它策略大作那般詳盡，但是基本精神還是有的，而且簡化的程度不至於像前兩項東西一樣。



也許是尋求遊戲的多元化，最近的 GAME 大多標榜著混合性的色彩，可是卻迷失了自我的方向；當加入的東西奪去了原本的特色時，就應該改弦易轍做個不同的東西，而不是執迷於原本的東西，因為那個加入的對其它遊戲而言，只是個再普通不過的東西；如果因此而讓玩家不知所從時，即使混合了再多不同的因素，也只不過是個拼湊起來的木偶，始終沒有屬於自己的特色。

群英會審 VER 2.1



82

融合了三種不同型態的玩法，SC3 呈現出多元化的一面，玩者可以藉此試試自己的腦袋和動作是否一樣的靈光，缺點是遊戲只是將它們放在一起而已，沒有創新的點子出現，時間一久感覺容易疲乏。



83

遊戲中外星人的繪製相當有特色，奇形怪狀的模樣真虧製作小組想得出來；畫面的解析度也很精緻，武器裝備、架構建築物等也設定得頗為詳盡，玩家想要上手應該還不至太難。



84

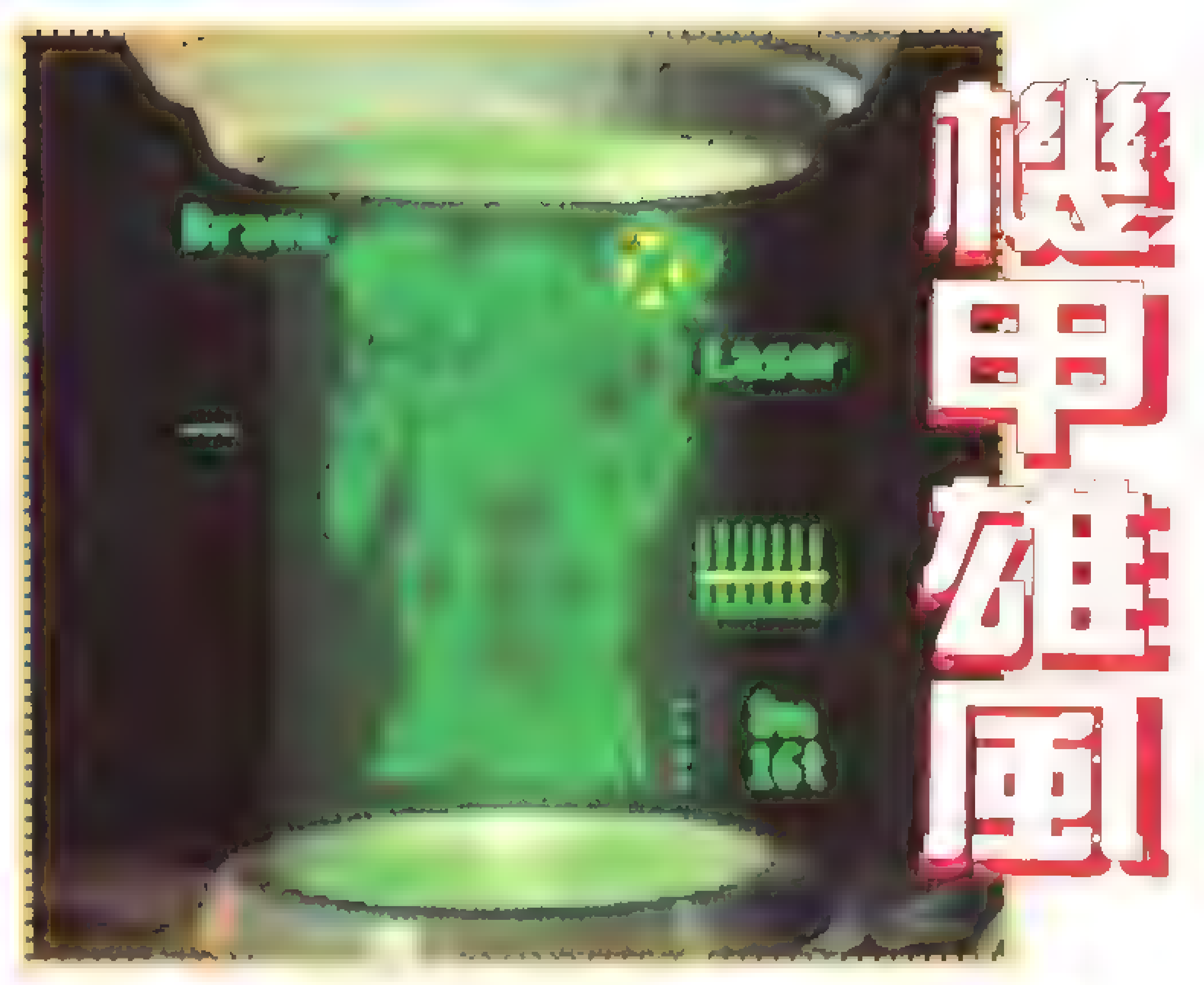
科幻遊戲名作之系列，由原先的動作類型演變成集冒險、策略及動作於一身的綜合遊戲後，反而降低了原先的評價，雖然具有極佳的聲光效果，但沒有突顯其特色是其最大的缺點。

國外發行：ACCOLADE
國內代理：互旺科技
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/M
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售價：1100 元
測試配備：6X86-P166+、32MB RAM、S3-325 ViRGE、6X CD-ROM

REVIEWS

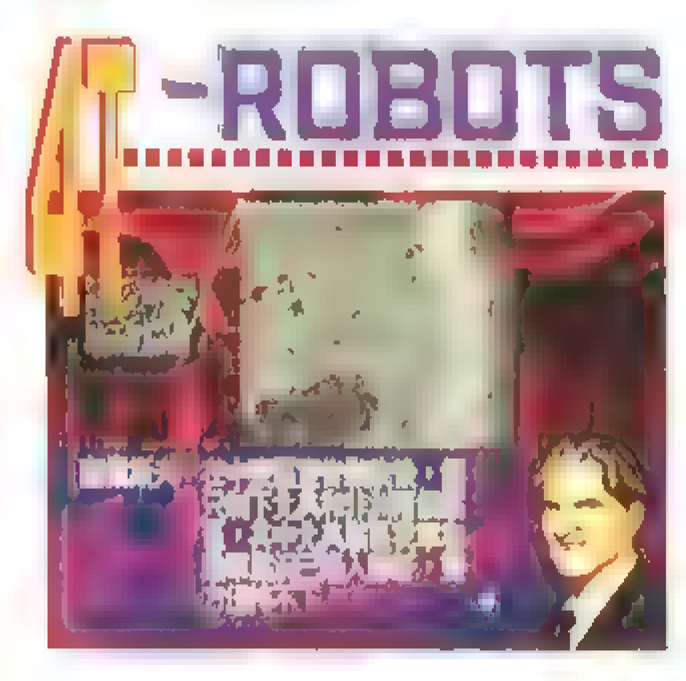


本文作者／廖奇建



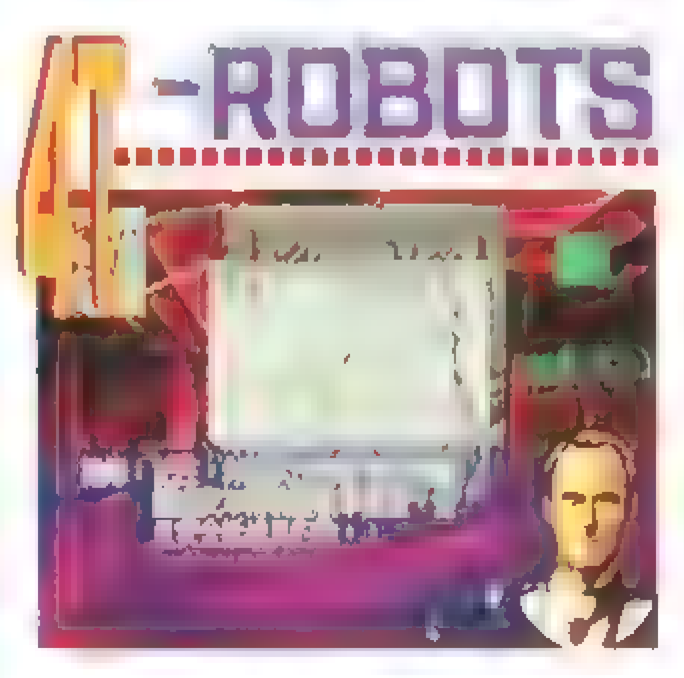
機甲雄風

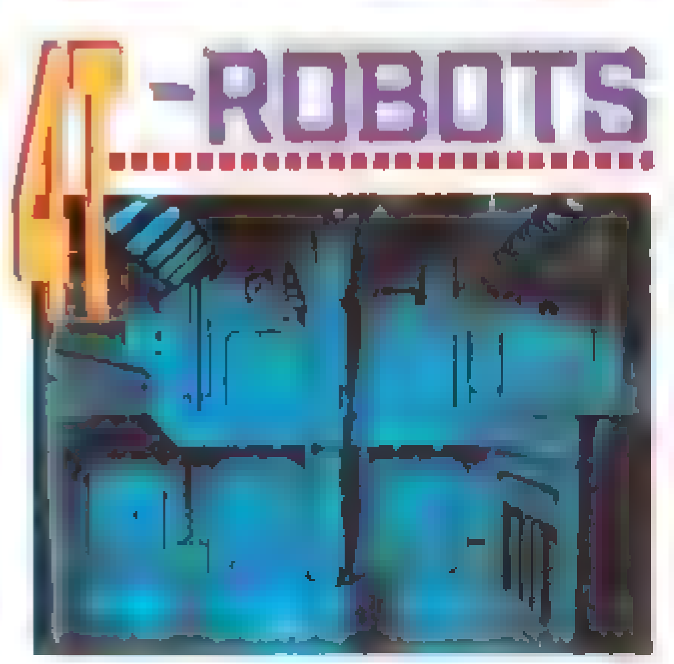
《機甲雄風》的背景設定在第三次世界大戰後，由於機械人技術的飛躍進步，使得原本的『地球和平會議』分裂爲『新地球聯邦』、『和平地球聯盟』與『蘇魯卡摩共和國』；由於三大組織的不斷征戰，使得地球再度進入了另一個混亂的時代。玩家的任務，就是帶領新地球同盟打贏每一戰役，帶領地球再次走向和平之路。



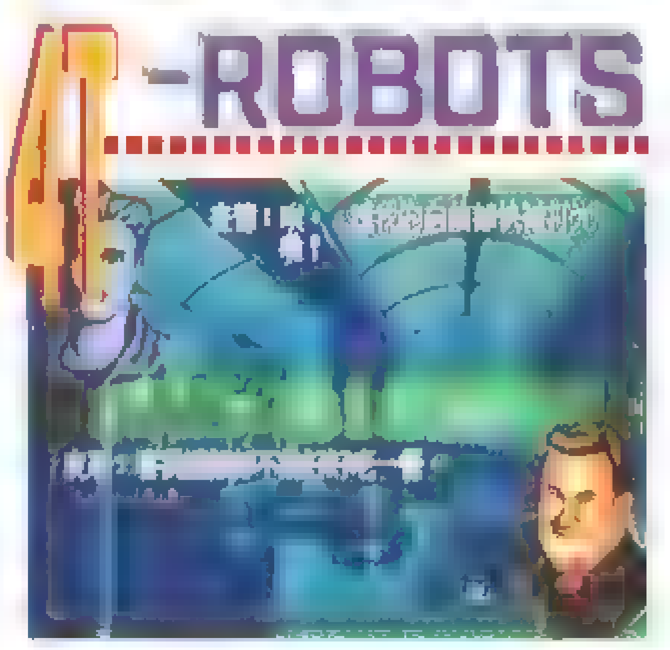
在《終極動員令》與《魔獸爭霸二》等即時戰略遊戲大爲風行之後，似乎戰略遊戲不採用即時模式，就有點落伍了。所以不論各種時代、各種題材的戰略遊戲，現在也都標榜著即時戰鬥。如果要筆者用最簡單的一句話來簡介《機甲雄風》，那麼大概就是『有點類似《特勤機甲隊》的即時戰略遊戲』了；因爲玩家要操控的也是機械人，而且同樣以手部與肩部武器爲主，並且可與敵人進行肉搏戰（如果您有購買手部打擊武器的話）。比較大的不同點，在於本遊戲的武器都加入了『回復時間』的設計；也就是說，假設某一項武器的回復時間很長，即使彈藥量非常充足，發射以後仍然要等很長的時間才可以進行下一次的攻擊。爲了平衡度與避免遊戲太早結束，所以比較強的武器通常回復時間長而彈約量少；比較差的武器則是回復時間短而彈約量多。

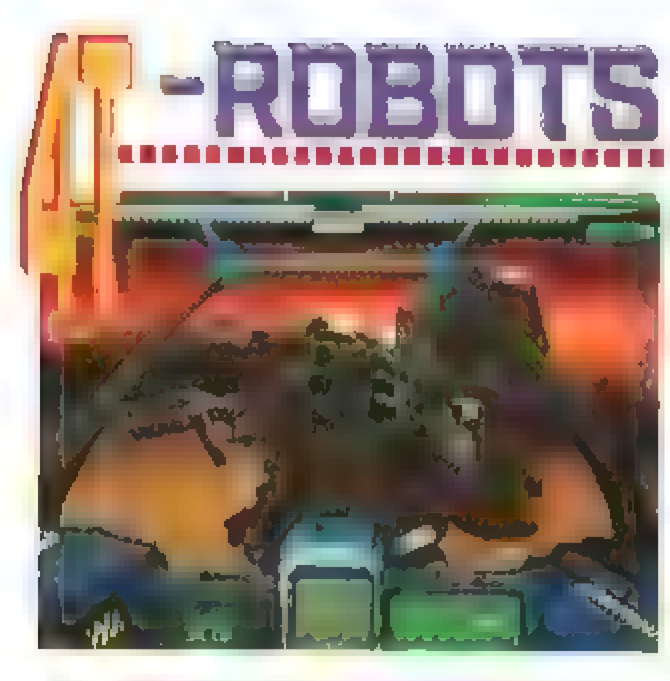
再來要看的是本遊戲的進行方式。當玩家在基地的時候，和《銀河飛將》一樣，可以到酒吧等地方逛逛以蒐集情報；然後到會議室聽取簡報，準備進行下一個任務，而購買裝備、查看資訊也都在基地中一併進行。本遊戲的任務簡報做得相當出色，對於各項說明都非常詳盡；唯一美中不足的地方，在於每次有要保護的 NPC 時，並未在簡報中提示 NPC 的行動路線，所以筆者常常會發現與 NPC 背道而馳，只好趕快調整方向回來救援。





至於戰場上的進行方式，則與《終極動員令》之類的即時戰略遊戲並無太大的差異，不過玩家並不需要進行任何採礦或建設的行動，只需完成上級交付的命令即可。雖然每個部隊的武裝都不盡相同，而且每個人都有他自己的屬性，不再是一堆一模一樣的士兵，但是玩家仍然可以用滑鼠右鍵將他們全部圈選起來，下達集體行動的指令。遊戲最大的特色則是如果玩家的部隊遭到擊敗（但是 HP 尚未變成 0），那

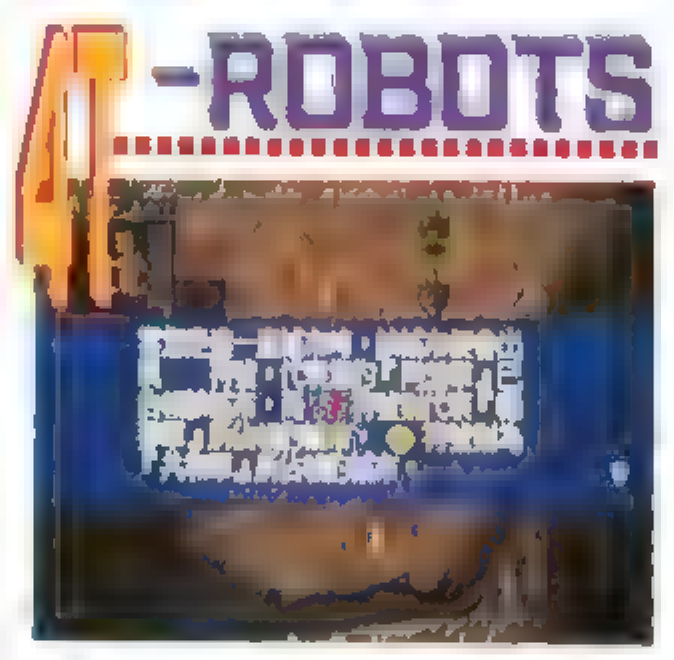




壓該部隊就會自行往後方退卻，以躲開敵人的追擊。這個設計對玩家非常地有幫助，因爲在即時遊戲中，玩家不可能去注意每一個成員的狀況；如果戰況不利，部隊會自行躲開，那麼就可以避免一些不必要的傷亡。不過這個設計也有一個小缺點，就是當我方攻擊的敵人移動力很高時，我方每次擊敗它，它就會逃離很遠的距離，所以有時得追了半個地圖，才能把移動力高的敵人消滅。

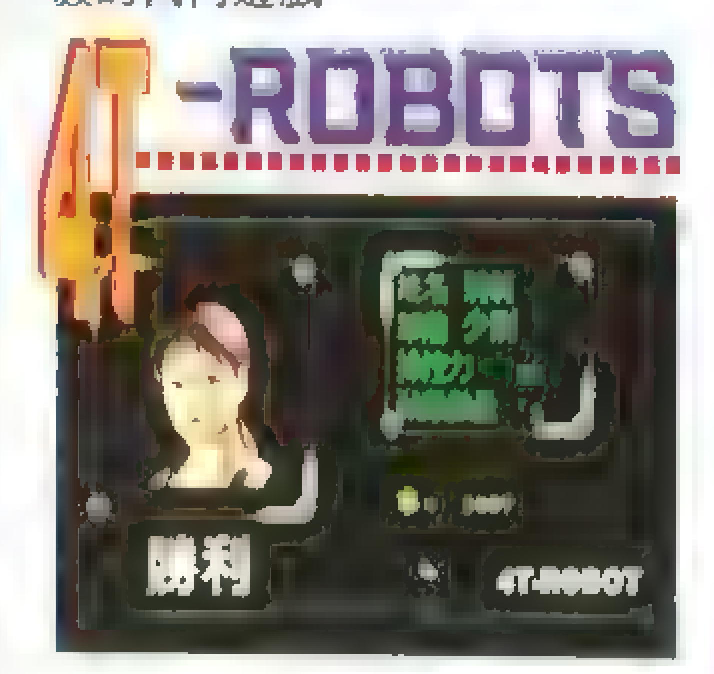


筆者覺得本遊戲最傑出的地方，在於『使用者介面』的親和，可以說是國產遊戲中的佼佼者。玩家在戰場操作的時候，可以發現即使時間暫停，依然可以下達指令；而且就算部隊的數目很多，但是操縱起來仍然非常順手，不會有手忙腳亂的感覺。筆者覺得比較值得改善的地方，是購買武器的選項：當玩家想要查看武器的性能時，如果不按『購買』鍵，就無法查看到資訊，雖然最後可以按『取消』而不買，但是對玩家並不是非常地方便。



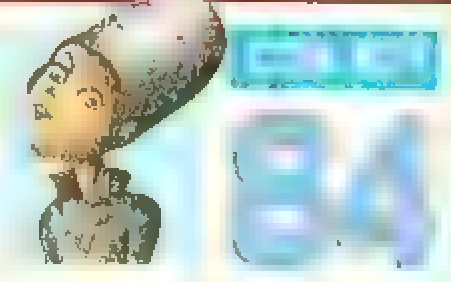
雖然本遊戲的介面極佳，但是也不可避免地有一些小缺點。筆者覺得任務內容單調就是其中一個。由於每次的任務幾乎不是護送就是消滅敵軍，所需要做的就是把敵軍消滅；但是本遊戲又幾乎不需要戰略或戰術上的運用，所以每次任務就是在找敵軍，然後砍、砍、砍；照這樣玩下去，筆者個人覺得有點厭煩。另外，本遊戲的戰鬥效果是另外在戰鬥畫面中表現出來的，但是筆者到後來覺得這樣很浪費時間，而且每次戰鬥的畫面並不會差太多，所以就都把戰鬥畫面關掉了。筆者覺得如果知道玩家可能會關掉戰鬥畫面，那麼不如當初就把戰鬥效果直接秀在地圖畫面上，還可以增加吸引力。

另外，筆者覺得本遊戲的畫面與音樂表現也不太理想。雖然在基地中的物件與人物繪製得還好，但是戰場地圖的感覺就不是很好了。由於戰場地圖採用比較暗的色系（與 C&C 一樣），但是由於不夠精細，所以看起來效果不太好。在音樂表現上，就筆者個人的感覺，似乎也比不上多數的國內遊戲。



整體而言，《機甲雄風》雖然聲光效果差了一點，但是遊戲的整體表現還算不錯，而且操作介面優良，也沒有令人不悅的 Bug，筆者覺得還是值得戰略遊戲喜好者一試的。

群英會審 VER 2.1



是一款介面不錯的即時戰略遊戲，玩者在即時戰鬥的狀態下依然不會有忙亂的情形出現，另外在遊戲中的各項設定也都各具特色，最後在聲光效果上則是平平。



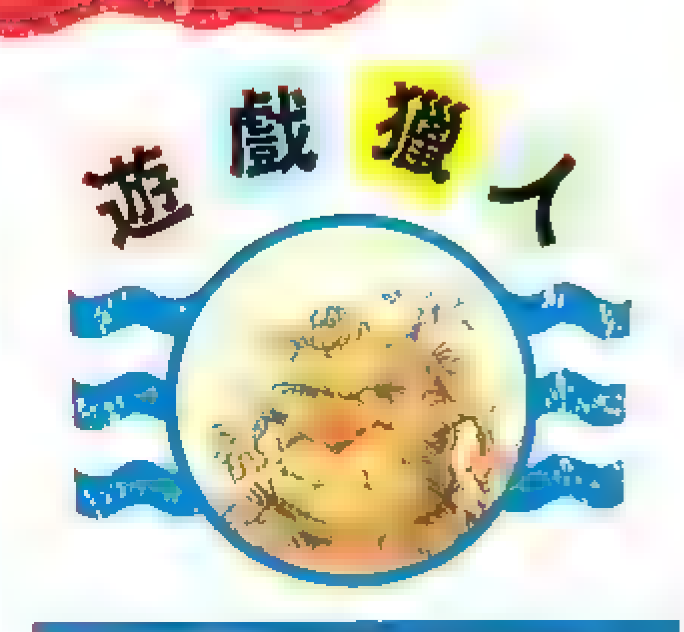
使用介面的設計非常優良，玩起來可說是駕輕就熟， CYBER 最欣賞的莫過是遊戲簡報的部份，交待的清楚詳盡，雖然任務的設計有些枯燥，但玩起來的感覺還算不錯。



國人自製的機械人即時戰略遊戲，類似『機甲爭霸』的遊戲架構，可以吸引某些特定的玩家；畫面及音效雖無突出之處，但是在操控介面的設計上頗爲出色，值得玩家一試。

設計公司	博羽資訊
發行公司	微波軟體
發行類型	即時戰略
發行版本	光碟
使用平台	DOS5.0 以上
適用機型	486 DX-66 以上
記憶體	4MB
支援音效	S/U/PAS
顯示模式	V
操作界面	M
密碼保護	無
售價	780 元
使用系統	AMD 5x86-P75、6X CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

REVIEWS



本文作者／神手



且不論「續集」遊戲是否都是票房的保證，但至少有一件事是確定的：「續集」多少要作一些改變！因此，在《瘋狂大飆車Ⅱ》中，我們可以看到一些與前作大不相同的地方。

首先，在一開始出現的公司商標中，無論是發行的 Mindscape 、還是負責製作的 Cyro 公司，它們的 Logo 都和當初大不相同，特別值得一提的，便是它們的圖案由以前簡單的隱月標記，變成戴上透明頭盔的太空人模樣，相當有趣。

至於進入遊戲之後，跳入眼簾的當然還是那一名能言善道的主持人－藍道尼先生，他用他一貫滑稽、誇大的表現方式，引導大家再度進入 VWBT 、虛擬世界傳訊電視台的世界中；不過，除了穿著可笑服裝主持人之外，遊戲中還多了一名「花癡」女助理，她協助藍道尼來豐富整個遊戲的笑料，所以整場就可以看到她穿著不算多也不算少的衣服，在一旁擺出各式不同的撩人姿勢，同時不時露出白癡的笑容，嗯…除了身材稍稍差了一點之外，倒是收到不少「笑果」。



而像前作一樣，這遊戲將提供各位玩者，參加全球最有名的節目－瘋狂大飆車：狂暴之星！雖然是透過虛擬的效果進行各項競賽，但有一樣卻是真實的：當你優勝時，將贏得為數可觀的金錢！為此，不少觀衆趨之若鶩，紛紛加入比賽的行列，姑且不論別的，就單能上電視出出風頭，就是蠻吸引人的一件事了。



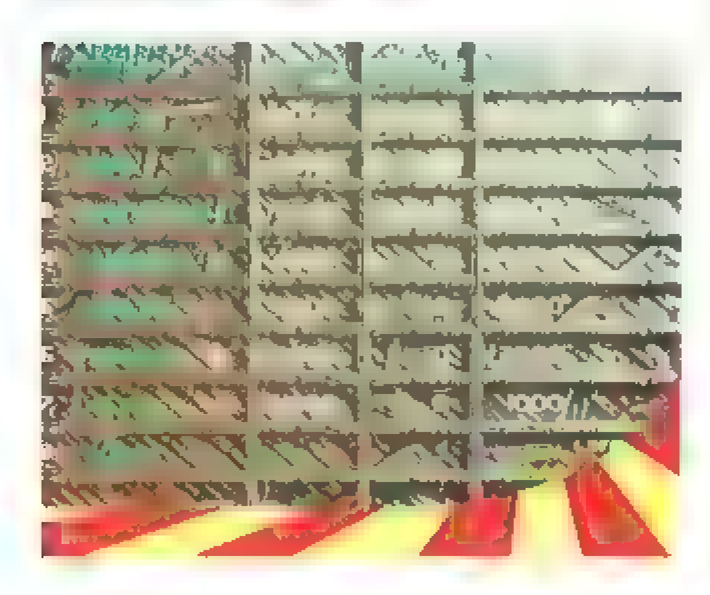
不過呢？比賽方式有了一些不同：玩者必須利用贏得的獎金來改造自己的愛車，這個「創意」有點像以前在 APPLE 時代相當出名的遊戲「飛輪武士」，玩者們可以選擇喜歡的車型，搭配上裝甲、飛彈、及各式各樣的武器，在兼具速度的同時，強大的武力也是你贏得遊戲的一大助力。

由於加入了這個新設計，所以在比賽時增添了較多的變化，大家可以用不同的武器或方式來攻擊對手，使它們喪失繼續跑下去的能力，跟前作較單純的攻擊模式來看，有所進步；而相對的是，在這一回的跑道上，除了一些如油桶般的障礙物之外，便沒有能提供加速或特殊武器的標記，其實，若能綜合《毀滅戰士》一類的遊戲，在特殊寶物被使用之後，若能以亂數方式出現在跑道上，相信更能使遊戲的效果更為刺激。



遊戲中的競賽場地共有六種，分別位於六個不同的世界，包括了工廠、西藏、異域、九號月球基地、潛流與布朗克斯區，而在每一個世界中，玩者必須分別進行三回的比賽，當然，每個回合的名次必須在一定以上，才能晉級往下一個世界邁進，感覺上

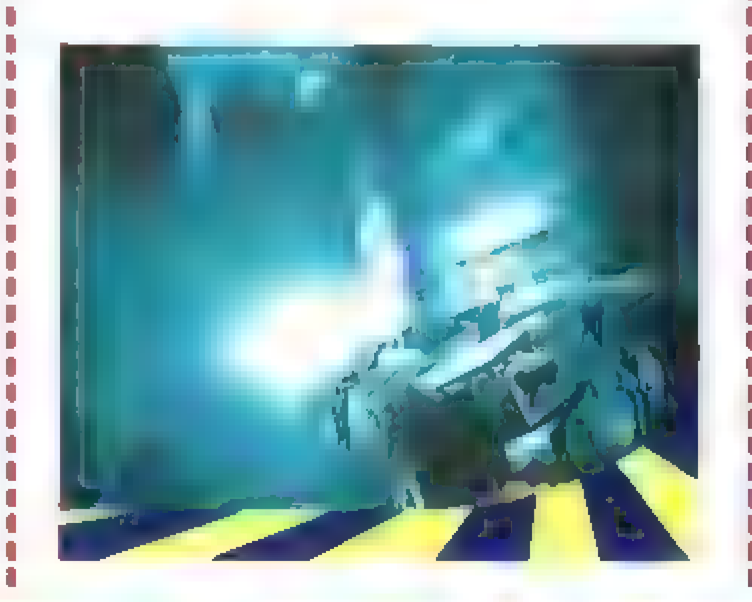
比較刁鑽一些，難度雖然可以自行調整，但整體來說，並不算太簡單，想順利地完成遊戲，大家得花上一段時間來熟悉跑道，並善於利用武器才行。



畫面與流暢度比前作進步了不少，除了在一些設定畫面採用640 × 400的高解析度方式處理之外，播放動畫及處理賽車過程時，則是採320 × 400的另類高解析方式，在速度及畫質上，達到一個堪稱不錯的均衡，即使在衆多車輛擠成一堆的情況下，也不會有延誤的情形發生；不過，由於玩者並不能自行改變觀看的視角，只能以類似所謂「直昇機」觀點的方式，從自車後上方俯視，因此，在撞成一堆，而導致「逆走」的情況下，常有搞不清東南西北的感覺。

另外，固然操作方式相當簡單，但由於太順暢的緣故，想要一邊穩穩地駕車、一邊準確地發射武器，眞的是相當不簡單，特別是車子後方所裝置的武器，諸如詭雷或油漬等，很難正確命中目標！同時，每種武器的傷害程度並不明顯，又無法從畫面上得知敵車的傷害情形，因此無法決定應採取的策略，這是比較缺憾的地方；而且由於車子的速度差異有限，當你落後一段距離之後，想要迎頭趕上相當困難，若能如USA Daytona一樣，當玩者的車輛落後時，會有額外的速度加成時，相信會使遊戲有更大的刺激感。

若要說第一代與第二代有什麼重大的差異的話，我想對國內的玩者來說，應該是語言上的隔閡吧！當初第一代推出時，代理公司爲了彌補原遊戲全語音無字幕的缺憾，將其中的內容全部改由中文配音，當然，就像看電視影集一樣，有的人喜歡聽原音、有的人喜歡聽中文（現在還有台語播出的！），所以是非功過暫且不論，但很重要的是，在毫無字幕的輔助下，有多少人聽得懂主持人以英文表現的幽默與笑話呢？

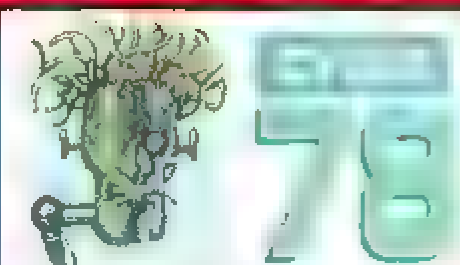


但話說回來，當時的藍道尼先生該是由曾國城先生配的音，現在事隔兩年多，曾先生的成就已不可同日而語，加上代理公司的策略不同，所以大家見到的面貌就是相當「流利」的英語、配合誇大的肢體語言，喔，對了！售價上也便宜了一些（當年一片裝的光碟遊戲，比現在兩片裝的遊戲還要貴一些），所以整體來說，娛樂價值還是不低。



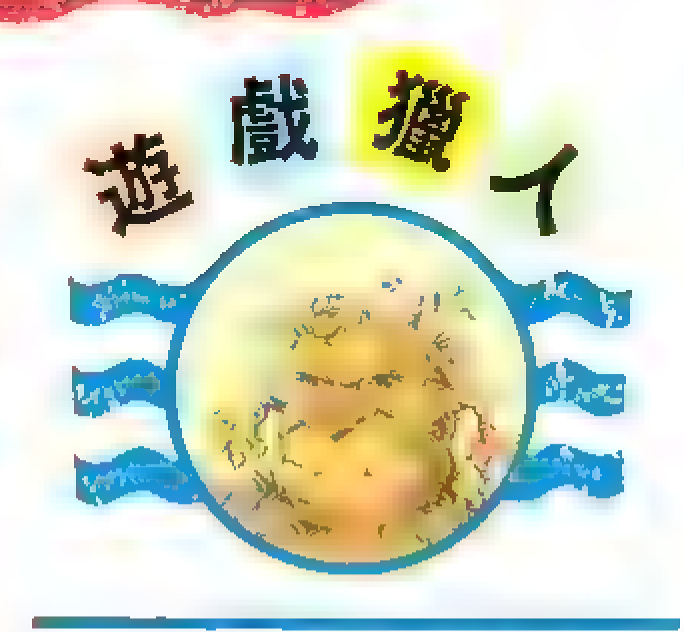
就一個續集遊戲來說，《瘋狂大飆車Ⅱ》的表現還算稱職，特別在畫面的精緻方面，的確比前作進步不少，但創新的地方略嫌不足，特別在綜合一些新點子的時候，其效果並未如預期般顯著，而加入女性助理的點子，又略嫌落於俗套（但筆者相信，該有不少喜歡這一套），總結來說，該算是「熱鬧有餘、好玩不足」吧！

群英會審 VER 2.1

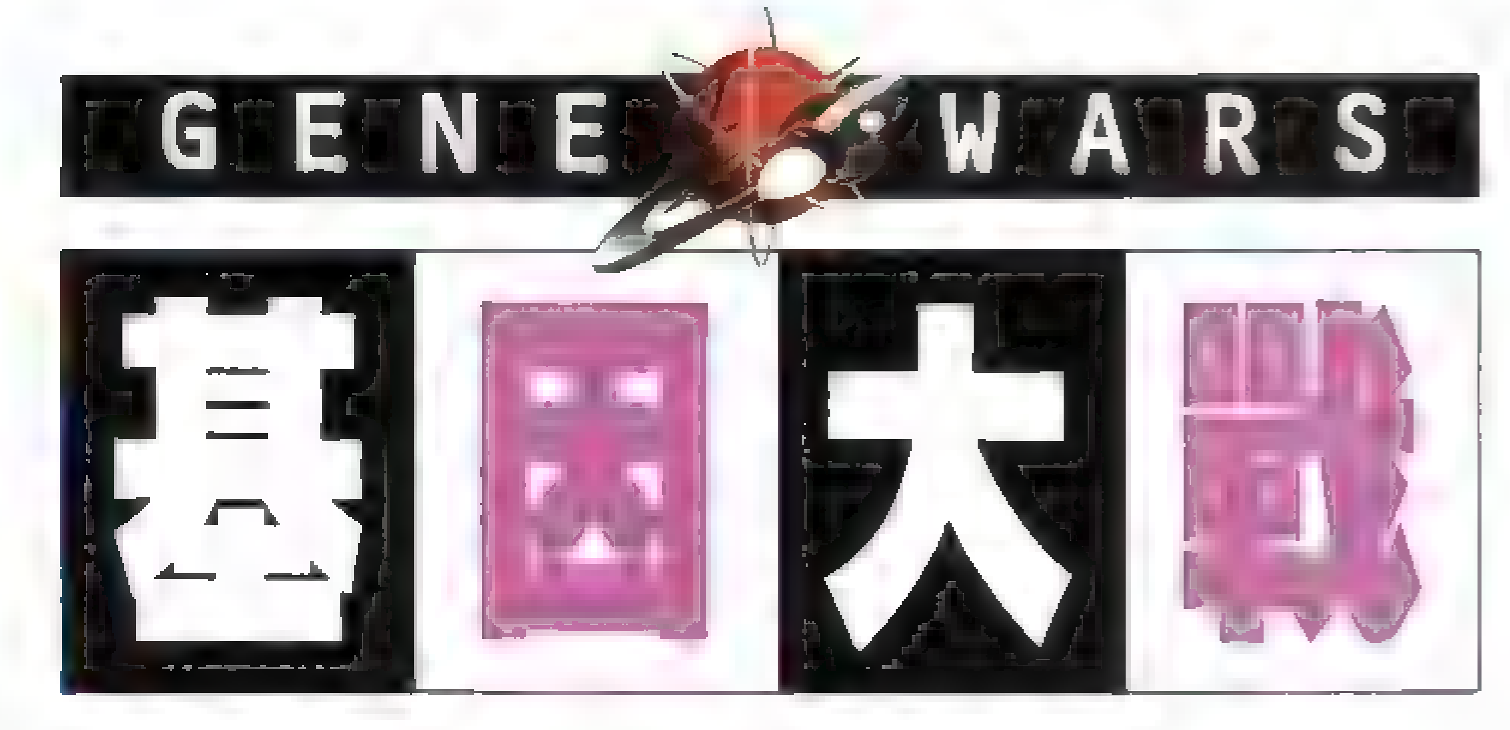
 82	 78	 83
在精緻的畫面、華麗的聲光效果中，二代營造了較前作更爲成功的飆車世界，唯主持人流利的英語，可能會造成玩者些許的困擾。	以續集作品而言瘋狂大飆車的表現只能算得上中規中矩吧！遊戲本身並無多大的創新與改革，僅在畫面上加以改良及添加了可以「K」人的設計，在娛樂性上則稍嫌弱了些。	以速度及武力稱霸的模擬賽車遊戲，可利用獎金改造自己的車子，使得遊戲更增添變化性，畫面也較一代進步不少；雖然難度略高，但順暢的控制性仍使得遊戲有頗佳的表現。

國外發行：MindScape
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟 X2
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：WN 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：900 元
測試配備：P-100、32MB RAM、Sound Blaster AWE32、4X CD-Rom

REVIEWS



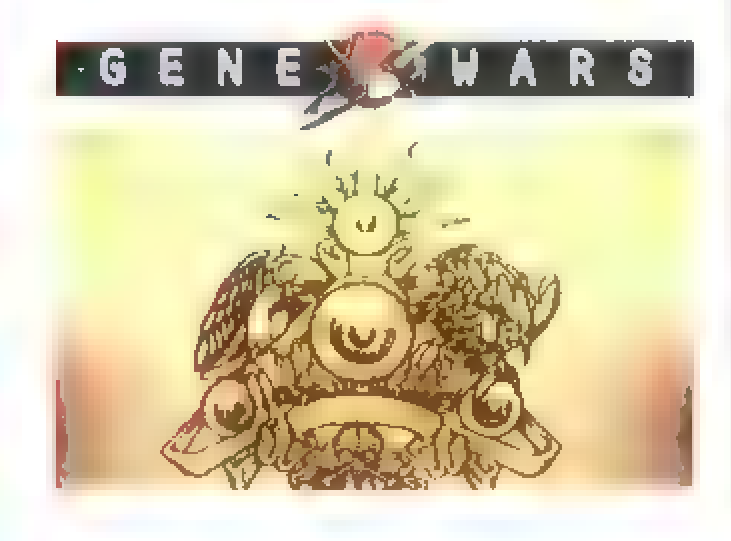
本文作者／DRAGON



曾有人說二十世紀是電腦興起的時代，二十一世紀則是生化遺傳科技稱霸的時代。自古以來，生物的誕生及演化就被當作是生物賴以延續的神聖使命，甚至還被稱爲是神的領域，是一般人不可褻瀆的；但自從研究生物進化及基因、染色體等遺傳學出現之後，便有不少人開始進入這個研究領域，像品種改良、體外受孕等，都是這一門較具體的成果。但人類並不因此而滿足，還想要藉著基因的研究來改變生物的結構，甚至讓滅絕的生物再度出現，像電影『侏羅紀公園』便是以此作爲題材。



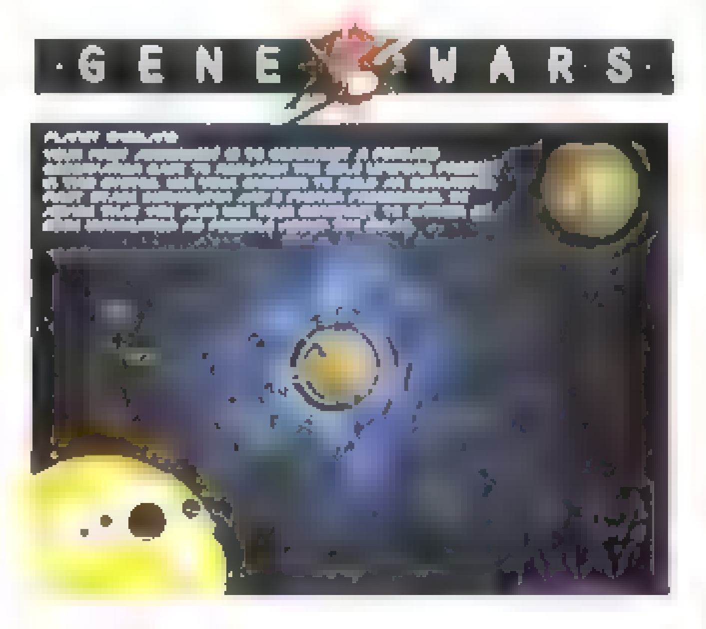
在『基因大戰』中，玩者扮演四個相互競爭的種族之一，藉著控制四種不同類別的專家，積極收集已存在的生物基因，加以研究並改造成新品種的生物，讓



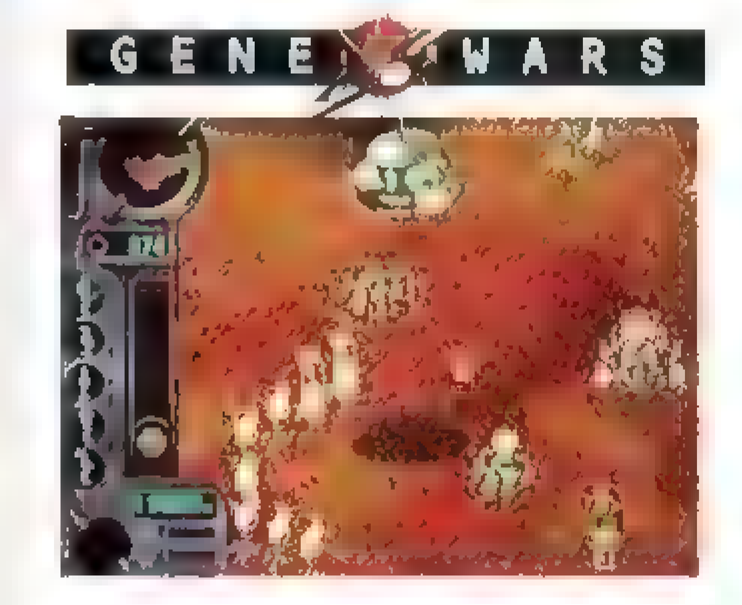
這些生物成爲你最忠誠的戰鬥部隊，來達成稱霸天下的野心。但是別太得意忘形，因爲隨時會有更高科技的外星人在不時無刻地監視你的動態，如果做得太過火的話，可是會遭到『天罰』的哦！

效果驚人的聲光表現。

當筆者初次看到遊戲的畫面表現時，不禁嚇了一跳，因爲牛蛙公司的技術力眞的是一流的！像工程師在建造新建物時會先整地，這時『上帝也瘋狂』的地形即時變化技術便在此表露無遺；人物在行走時會隨著地形高低而有不同的速度及慣性，走過水時還會造成水面的陣陣漣波哦！另外在生物拖回動植物的遺骸時，所引起的陣陣沙塵也頗具聲勢。



由於畫面使用幽默式的卡通表現，使得在某些時候也頗有『笑果』，像是生物在基因槽製造出時會像彈簧般地被彈出，專家在遭到攻擊時的表情，角色雖小但仍十分明顯逗趣；而工程師在製造建築物時，在整地後竟然是丟出一個膠囊，落地後就變成了建築物的基本架構！像不像『七龍珠』中科學家所用的縮小膠囊呢？只是這裡的膠囊仍不夠進步，還得勞靠工程師再予以補修一番。另一方面，也有些動作表現得頗爲生動，像是生物被攻擊時的血肉橫飛、血流遍身，建築物遭攻擊時的陣陣白煙，讓整個遊戲充滿了熱鬧風趣的氣息。

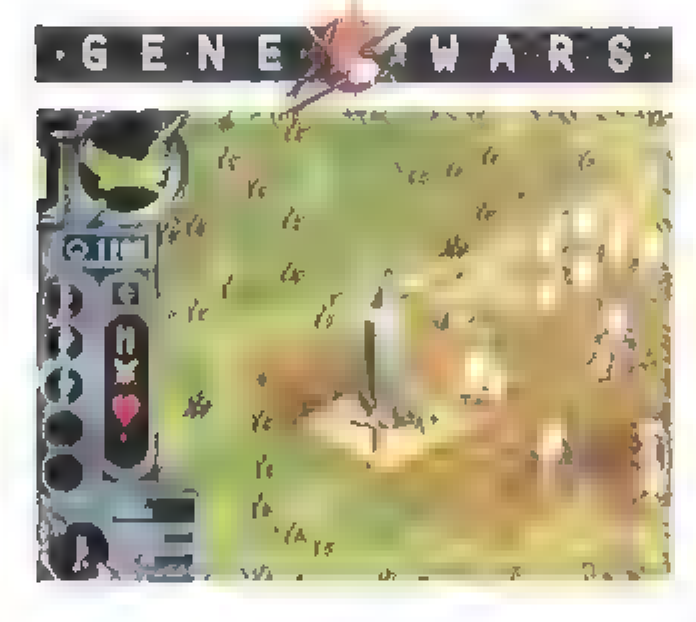


音效及背景音樂方面也在水準之上。在聲霸卡 PRO 的表現上，並不遜於一般高價位的音效卡。在片頭動畫開始時的強烈音效，震撼了筆者及在旁的觀賞者；而接下來的動畫在優越的 3D 模組表現之下，配合了效果極佳的背景音樂及音效，再一次證明了牛蛙製作遊戲的功力及品質。遊戲中的音效及語音也相當突出，像專家在接受指令時的回答，建造建築物的乒乓聲等，更增添了遊戲整體的氣氛。

掌管生物進化的守護者

『基因大戰』一共提供了五種型式的動物及三十種的植物；

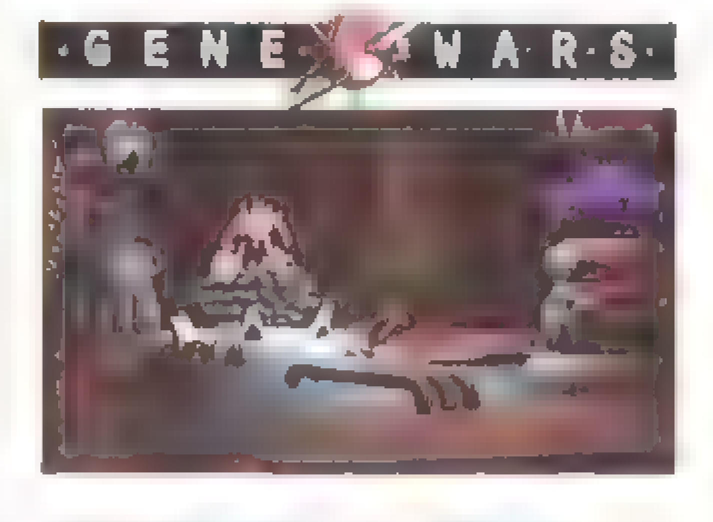
其中動物在你收集到足夠的基因後便可以自行製造，牠們將會幫你收集回收資源、建造建築物及戰鬥；而且不同動物之間也可以相互交配，而誕生出更具特色的新品種。植物則是在採收種子後便可以種植，是採礦之外的重要資源。在各行星上皆有不一樣的動植物，所以當你要發展之前，得先走遍行星各地去找尋並收集這些生物種子及基因，使遊戲在策略成份之外，又添增了些許的冒險成份。



為了順利進行遊戲，玩者可以控制四種不同的專家，像工程師可以搭建及回收各種建築物，植物學家可以採收植物種子並在適當地方種植；動物學家可以採收動物基因以自行製造，而流浪者（ RANGER ）則可以控制生物之間的行為。雖然可控制的專家種類不多，但已經具備了應有的功能，而且在敵人大舉侵攻時，就足夠讓你手忙腳亂了。

DOS與WIN95的差別

你可以選擇在 DOS 或 WIN 95 之下執行，而兩者之間的不同之處，在於 WIN 95 具有網路連線功能；基本上『基因大戰』提供了可四人連線的功能，共有十種關卡可供選擇對戰。畢竟電腦不敵人腦，不論電腦 AI 寫得再怎麼強或作弊多兇，都比不上人類的狡詐及深謀遠慮，所以在與人類對戰時，會覺得更具挑戰性及刺激性，獲勝時的成就感可不是打敗電腦所能比擬的哦！光看『魔獸爭霸』在國內所引起的連線對戰熱潮，就會瞭解筆者所言不虛了。

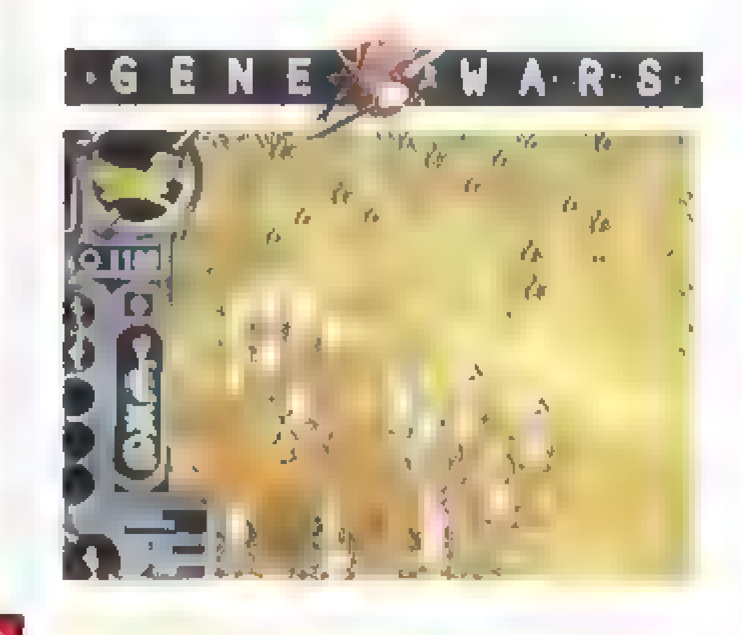


耀眼光芒之下的缺陷。

雖然遊戲相當優秀，但也不是毫無缺點。在載入時的音效偵測有些問題，竟然偵測不到筆者的音效卡，只好再到另一台電腦上使用聲霸卡 PRO 才得以解決；但隨之有發生了一個問題：片頭動畫會跳格！在 PENTIUM 100 的電腦下竟然還會這種現象，但在筆者在未使用音效之下使用 486 DX4 100 ，就毫無延遲及跳格的現象。依筆者判斷，應該是音效驅動程式的問題。



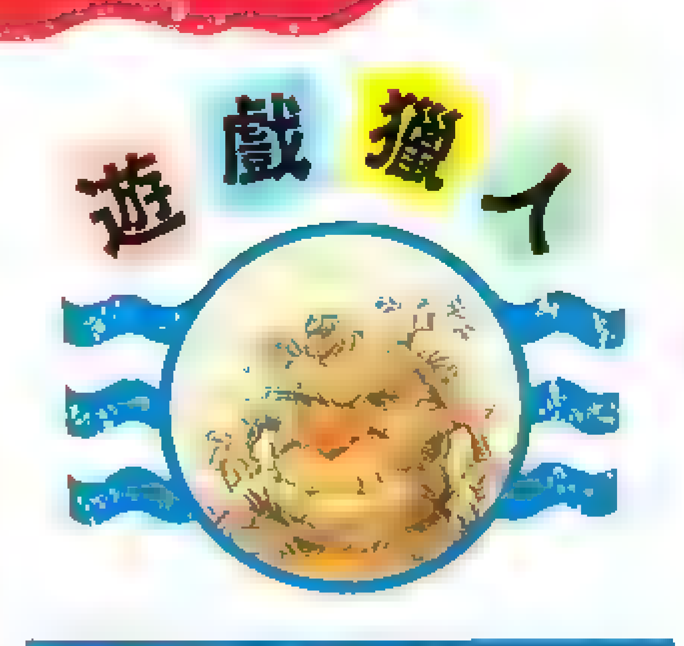
在牛蛙的品牌保證之下，「基因大戰」不論是聲光效果或遊戲性，都是具有相當優秀的水準；只要肯用點心思去玩的話，這套遊戲保證讓你回味無窮。



群英會審 VER 2.1

 86	 87	 90
由頗具盛名的「牛蛙」出品的即時策略遊戲，玩者可以隨意地依喜好配出最具個人特色的生物，另外遊戲在聲光效果方面的成績，也表現得相當優秀。	頗具挑戰性的一款策略遊戲；想建設或想擴張勢力之前都得好好的評估一番喔！不然下場可是會很慘的，其實CYBER個人是蠻喜歡這套遊戲的!!	以培養生物為主的即時策略遊戲，進行方式類似「魔獸爭霸」，不過仍有不少突出的地方，聲光效果十分優秀，是款不容錯過的佳作！

設計公司：BULLFROG
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/PAS/ES
顯示模式：SV
操作界面：M+K
密碼保護：無
售價：1200 元
測試配備：486 DX4-100、32MB、ET4000-W32P、ULTRA SOUND、8X CD-ROM

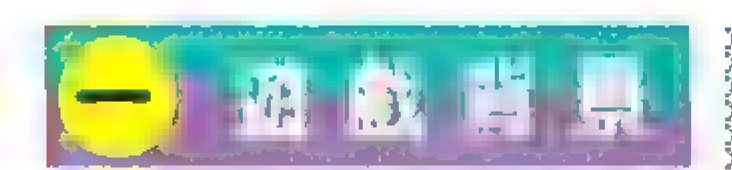


本文作者／廖奇建





魔星大戰略



一 遊戲背景

在宇宙不斷地縮小，適合居住的行星愈來愈少之際，『葛莉亞IV魔星』的發現，引起了宇宙間各大星族的覬覦搶奪。由於各星族都打著自己的算盤，想要把魔星據為己有，所以無可避免地，武力就成了最早的解決手段。



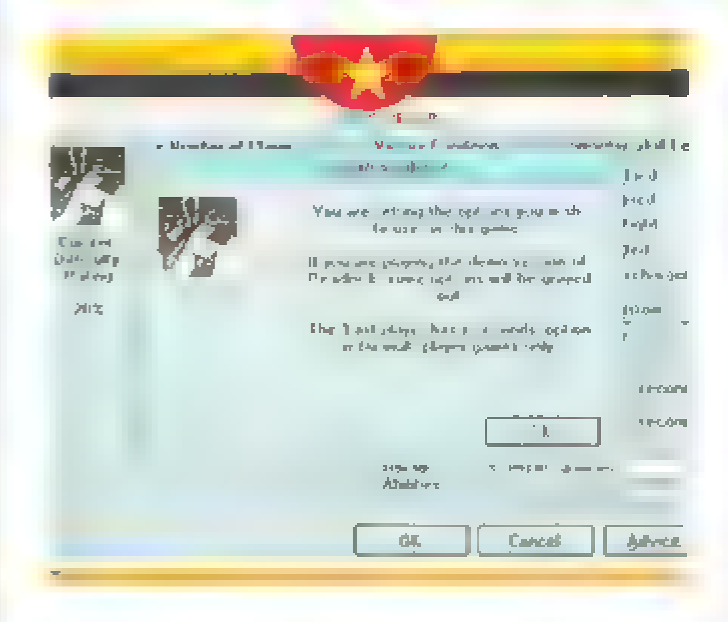
在經過了一場大混戰之後，各大星族不但都受到了嚴重的損傷，而且也意識到繼續爭戰的結果，只會導致魔星的提早毀滅；所以，除了司祭族人以外的七大星族領袖，便簽訂了『葛莉亞停火和平協定』，協議以非武力贏取行星的新規則。

以上就是《魔星大戰略》的遊戲背景。不過筆者覺得手冊上的劇情雖然掰得很長，但是非常不理想；因為雖然『各星族協議以非武力贏取行星的統治權』，但是如果玩家的對手國多，而且行星的規模小，那麼動用武力就無可避免了。既然劇情中說要和平解決，但是遊戲中又設計了一大堆戰鬥單位與防禦設施，不是自相矛盾了？

二 [illegible]殖民計劃

筆者在拿到《魔星大戰略》的時候，剛好才把手頭上的《殖民計劃》心得交出去沒多久；沒想到在玩了幾個小時之後，發現美製《魔星大戰略》竟然與國產的《殖民計劃》有著相當程度的相似！由於這兩個遊戲推出的時間如此接近，而且產地又相差如此遙遠，所以當然說不上是誰模仿誰，但是竟然會有某種程度的相似，筆者覺得真是太巧了！

大體而言，這兩個遊戲的共同點，在於都是以『殖民新星球』為出發點，以採集各種資源做為殖民地發展的手段；為了達成遊戲的目標，玩家必須進行研發，以改善本身現有的科技，並且都要不斷興建各種建築物，以增強自己的實力，並提高殖民地的環境品質。



不過這兩個遊戲除了基本的架構類似外，細節部份的差異就比較大。而最主要的差別，在於《魔星大戰略》是一個回合制的遊戲，所以比《殖民計劃》有更多的時間，可以讓玩家思考與進行策略規劃。好戰的玩家可以有充份的時間，詳細盤算各種武器的研發順序與進攻敵國的路線；喜愛策略經營的玩家，也可以慢慢改善領地的環境，以和平的方式獲得星球的統治權。

為了使領地的經營更有變化性，所以本遊戲加入了人力調配與資源運送的設計，但是為了避免玩家操作的部份過於瑣碎，所以程式會自動幫玩家調派人力與資源。不過筆者覺得在人員自動配置部份的 AI 未盡理想，因為每次筆者在領地間移動人員時，程式常常會把有工作的人調走，反而把沒工作的人留在原地。

三 集各家皮毛於大成

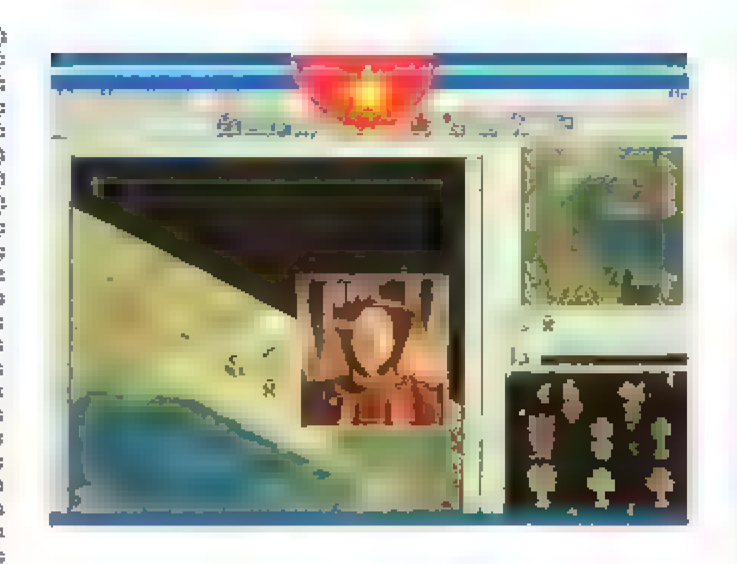
其實不管從廣告上，或是從內容上來看，《魔星大戰略》都可以稱得上是一個『集各家皮毛於大成』的遊戲。因為本遊戲的資源地形、人工配置與建築物的功能等設計，其實與《文明帝國》有點類似；而建築物的擺設、環境品質的影響，又有點像《模擬城市》；七大星族的特殊能力

與研發的路線，則與《銀河霸主》雷同。不過戰鬥系統雖然是即時的，但是完全是由電腦所控制，所以就與《魔獸爭霸》等遊戲有很大的差別了喔！

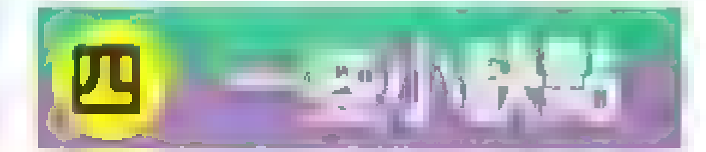
雖然本遊戲吸收了許多遊戲的長處，但是每個特點都只模仿了一小部份，沒有加以深入與發揮，使人玩起來覺得意猶未盡，所以筆者才會認爲，它只是一個集各家皮毛於大成的遊戲。由於遊戲深度的不足，所以筆者大約只需要花不到一個早上的時間，就能將整個遊戲完成一次；設計人員苦心安排的各種科技，玩家只需研究一半左右就將可以遊戲玩完了，實在是非常可惜的事。如果本遊戲能夠將領地經營的部份再強化，把戰鬥系統的控制全交給玩家，那麼遊戲的耐玩度必定可以提升不少。



而外交功能與黑市的交易，也是本遊戲可以好好強化的部份。筆者覺得電腦對手除了會發出一些恐嚇與威脅的訊息外，並不

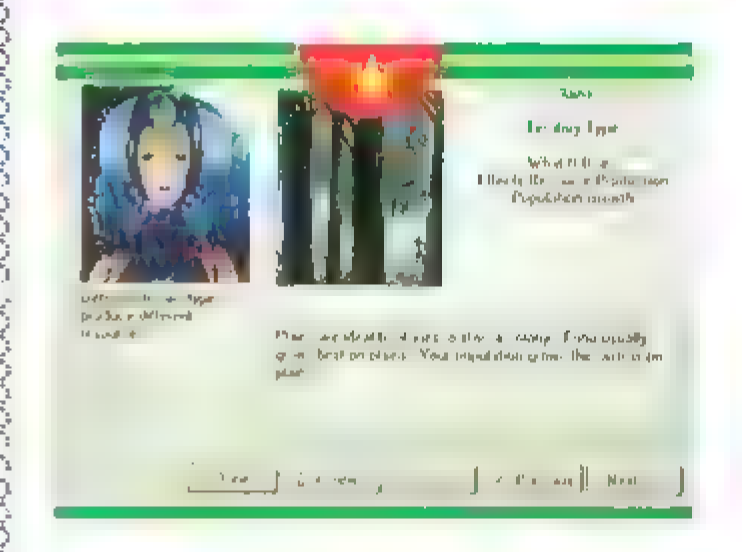


會主動與玩家貿易或結盟，所以外交的功能幾乎都沒有發揮；或許只有在進行網路對戰時，才會比較有人用這個選項吧？至於與司祭族的黑市交易方面，筆者發現被抓到的機會非常高，而且如果領地經營得當，根本就不需要黑市交易，因爲這兩個原因，使筆者覺得黑市似乎可有可無了。



除了深度不足外，本遊戲倒是沒甚麼大缺點。唯一美中不足的地方在於教學模式。雖然教學模式會帶領玩家一步步地熟悉遊戲的操作，但是所教的範圍實在不多；而且如果玩家閱讀英文的速度太慢，某些地方還會陷入迴路中，必須跳離遊戲才能把教學模式關閉。

至於手册方面，筆者在玩了某些公司代理的國外遊戲後，看到本遊戲的手册眞是感動萬分。雖然遊戲本身已有兩本厚厚的原文手册了，但是代理公司仍然將其中的一本『玩家指導手册』翻譯成中文；雖然有些地方譯得不太通順，而且錯字也不少，但是有翻譯就好。（嗚…嗚…嗚…讓筆者省下了不少查字典的時間，眞感動。）



五 結語

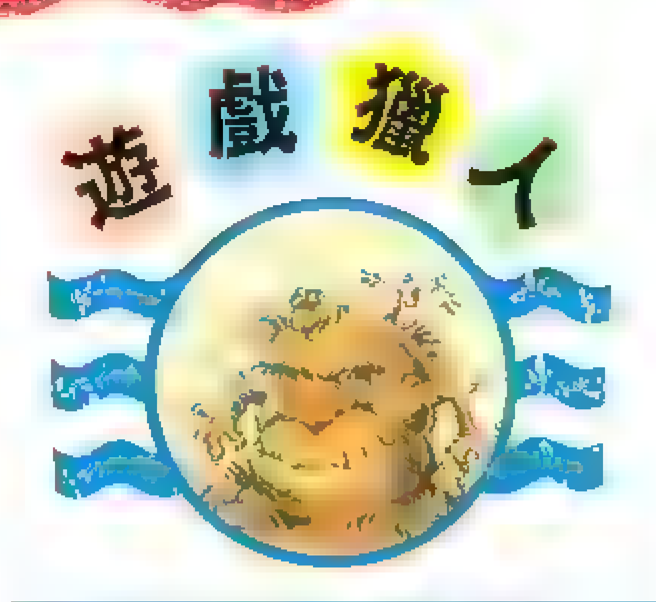
雖然《魔星大戰略》只抄到各大遊戲的皮毛，但是也吸收了不少好玩的部份，而且畫面的表現也非常好，所以整體的表現仍然相當優秀。不過由於它的深度非常不足，所以筆者認爲它只能算是一個小品策略遊戲而已；要是《魔星大戰略》能夠多吸收其他遊戲的精髓，那麼或許就有機會成爲策略遊戲的大作。而讓筆者感到蠻高興的一點是，國產的《殖民計劃》拿來與《魔星大戰略》相比的話，並不會遜色多少，眞是令人欣喜。

群英會審 VER 2.1

		
欲將各種遊戲特色集於一身的「魔星大戰略」，欲因其深度不夠，使玩者有意猶未盡的感覺，另外在 AI 的部分也做得不甚理想，除此之外，遊戲其他的表現倒還不錯。	CYBER覺得魔星大戰略與其他同類型的遊戲相較之下，並不會太遜色喔！不論是模擬方面所下的功夫，遊戲畫面的色調搭配等都有不錯的表現，若能在深度方面再下把功夫，遊戲的表現將會更好。	綜合不少遊戲特點的策略遊戲，聲光效果的表現相當不錯，雖然截取了各家所長，但未能深入去發揮其特色，使得遊戲的某些構想無法表現出其優點，不過整體而言仍值得一玩。

國外發行：ACCOLADE
國內代理：互旺科技
發行類型：策略
發行版本：CD
使用平台：WIN95、WIN3.1
適用機型：486 DX-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售價：1100 元
使用系統：AMD 5x86-P75、6x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II、CWIN 3.1

REVIEWS



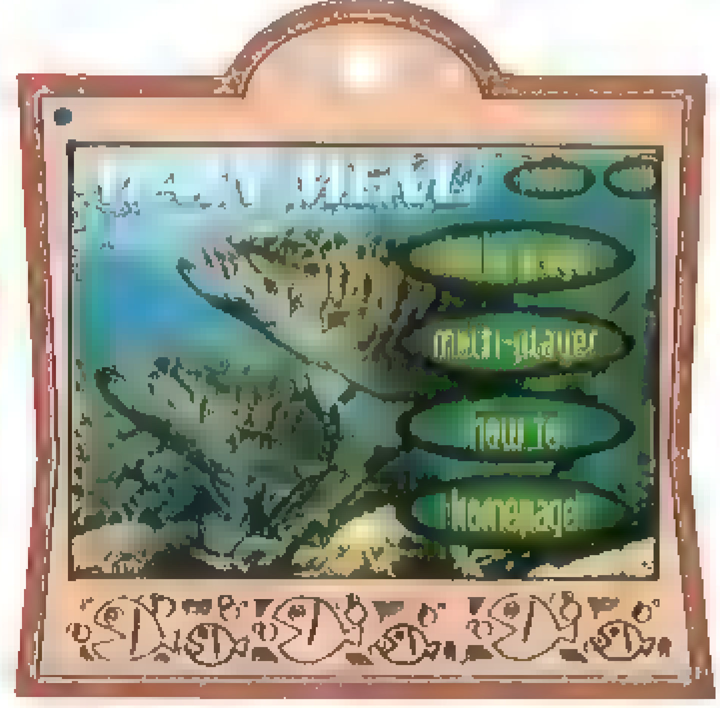
TROPHY BASS 2

釣魚高手2

本文作者／陳俊弘



對於一個續集遊戲來說，「釣魚高手２」（Trophy Bass 2）在很多方面與前作相比，顯然沒有太多顯著的不同。不管是在遊戲的圖形音效、操作界面或是遊戲本身的結構上，「釣魚高手２」都跟前作非常的相似。在筆者眼中，這個遊戲最大的進步，其實是在「連線」上的設計。在「釣魚高手２」中，玩者可以利用數據機、網路、甚至



是在網際網路上，與其他的人來作一次釣魚的競賽，以釣魚遊戲來說，應該是一項創舉。記得在玩這個遊戲的一代時，曾有友人吹噓自己的釣魚功力如何如何，現在有了連線的設計，大家可以試試在相同的條件之下，到底誰的功夫最好。在電腦上釣魚的方式，顯然又有了一種新的方式。

「釣魚高手２」這次包含了10個湖泊來供玩者選擇，比起前作足足多了一倍出來。由於每一個湖泊的範圍都相當大，再佐以季節及氣候的變化，應足以讓玩者釣上個好半天了。相較如其他高爾夫球遊戲中的球場太少，需要花錢購買資料片來補充，「釣魚高手２」顯然比較照顧消費者。遊戲中，每一個釣場都有相當詳盡的資料，舉凡水深、水溫等水文資料都可以查的出來，這對玩者在進行垂釣時會有相當大的幫助。



以遊戲的原文名稱來看，此次的對象魚仍然是鱸魚，這點國內代理商的中文翻譯顯然不是很貼切。除了各種鱸魚外，「釣魚高手２」還添加了許多不同的「外道魚」（指對象魚之外的魚種），筆者就曾釣過些實在是看不懂是什麼東西的魚。魚隻的人工智慧在此作顯然加強了不少，去除「自由垂釣」的項目，玩者要在「釣魚高手２」中過關斬將將不是一件容易的事情。遊戲中的魚類對路亞（Lure，或稱擬餌、路爾）還真是非常的挑惕，玩者要讓魚咬餌，可能得先花點時間看看遊戲內附的各種資料。雖說遊戲的難度增高，但是挑戰與刺激也相對的提昇了不少，筆者就曾有一次釣過一條重達五十多磅重的大嘴鱸，只是在經過近五分多鐘的纏鬥之後，還是讓它給脫勾逃走了。在前作中，筆者最高的記錄是釣上一條二十多磅重的大嘴鱸，相信多花點時間，在「釣魚高手２」中應該可以得到更好的戰果才是。

同樣的，玩者在「釣魚高手２」中也可以自由的搭配釣竿、路亞及甩竿的方式。釣具的種類有部份的增加，只是很可惜的，玩者還是無法自己來設計組合釣







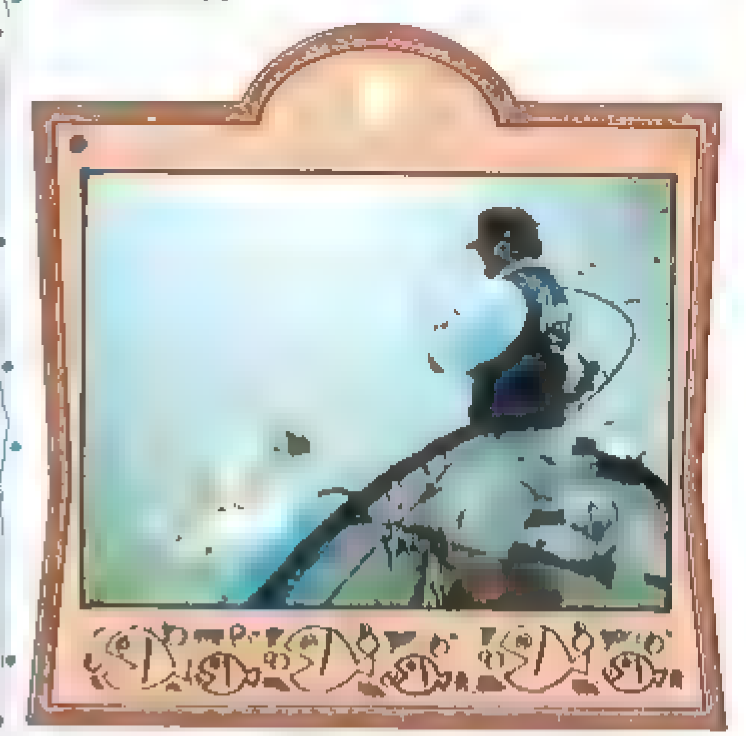
魚用的路亞。要知道釣鱸魚最大的樂趣在於路亞的選擇、以及模擬路亞在水中（或是水面）的活動方式。在遊戲中路亞所模擬的種類包含了有魚類、蛙類、水面飛蟲（毛勾）以及軟蟲類等等，詳細研究一下路亞的製作原理及作用，會讓你在這個遊戲中得到更多的樂趣。



遊戲進行的方式分為自由垂釣、三日賽程以及一個完整的釣魚生涯三種，並沒有什麼值得特別著墨的地方，只要是玩過前作的人，一下就可以進入狀況了。由於操作界面設計的相當友善，新手也可以簡單的上手，連筆者家中的三歲小朋友，也可以輕輕鬆鬆的操作。再加上遊戲中有一個〝How To〞的設計，可以帶領玩者一步一步的來進行遊戲。「釣魚高手２」除了前述的三種遊戲進行方式之外，還有許多段以數位影片方式呈現的教學課程，教導玩者如何在不同的環境下釣鱸魚、以及各種釣鱸魚的注意事項等等，是這個遊戲中及有價值的部份。



「釣魚高手２」的圖形和音效在前作時，就處理的相當不錯了，所以在這裡筆者沒有感受到有多大的進步。遊戲的執行系統構建在視窗之下，不過要進行網路連線就必須在 Windows95 上執行。執行效率就是對玩者電腦系統的考驗了，還在用486電腦、二倍速光碟機的人，玩「釣魚高手２」一定會覺得很痛苦，這個遊戲需要好一點的配備才能順暢的進行。



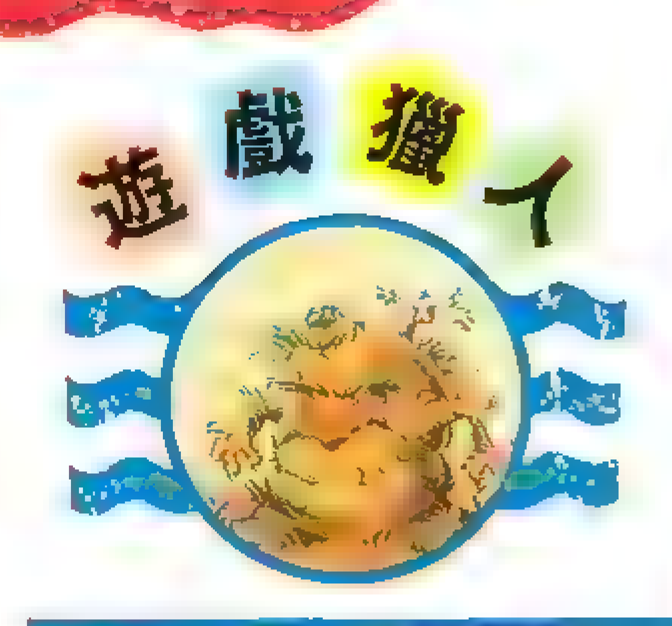
雖然說「釣魚高手２」與前作相比沒什麼多大的進步，但是它仍是筆者玩過最棒的釣魚遊戲。沒玩過的人可以直接購買二代來玩，因為它已經包含了一代中所有的設計（聽起來有一點像「加強版」）。擁有前作的人也別忘了捧一下「釣魚高手２」的場，光是連線的設計以及 10 個釣場的考驗，就已經值回票價了。

群英會審 VER 2.1

		
是一代的加強版，在各方面並沒有多大的不同，遊戲簡單易上手，沒有原文遊戲中語言的隔閡問題，增加的連線功能，使釣魚不再是一件孤獨的事了。	雖然沒有多大的改革，但對於喜愛釣魚的玩家，絕對能在２代中享受垂釣之樂，在釣魚高手中還提供了網路連線的功能，讓玩家不再是一個人孤單的釣魚了。	頗罕見的模擬釣魚遊戲之續作，在真實度的模擬程度上還不錯，場地之多也讓玩家擁有相當大的發揮空間，而教學功能及連線之設計，更是體貼玩家的良好設計。

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1350
測試配備：P-120、16MB RAM、S3 968 2MB RAM、SB 16、4X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／王詠文

讓自己整個人沈醉在那一串又一串的詭異謎團裡，不正是喜愛冒險遊戲的您所企盼的嗎？這次，冒險遊戲老字號的Sierra on-line 製作了『驚悚—Lighthouse』，其互動式、多重路徑皆可解謎破關的遊戲方式，以及許多經過精心設計、臨場感十足的動畫效果，不知道能不能夠通過玩家們的考驗、滿足那張有點刁的嘴？



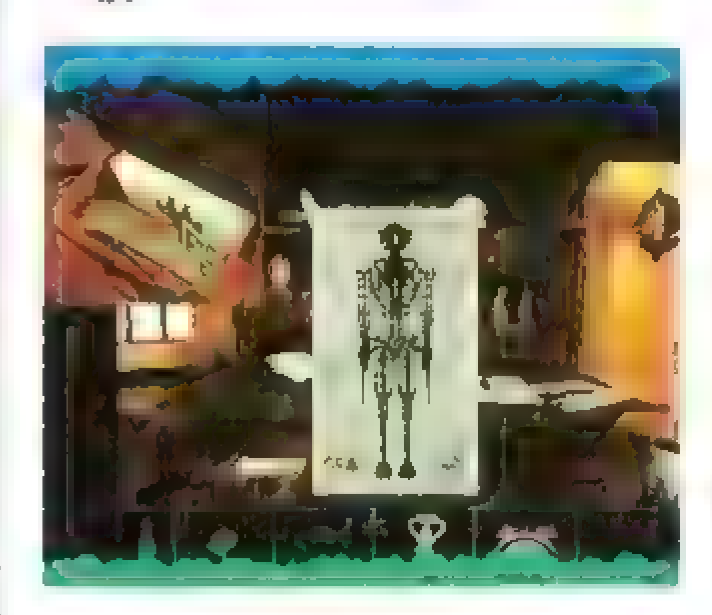


在筆者的電腦上，『驚悚』在速度的表現上十分不錯，不論是場景的切換或是動畫的播放，都頗為順暢流利。所以，如果您的配備跟筆者差不多，那麼在這一點上是完全不必擔心的。後來，筆者還測試了 AMD5 × 86 133 、16MB 、 Sound blaster 2.0 （非 16 bit 的音效卡也可以通過遊戲的安裝測試）、CD ROM 為四倍速的電腦—顯然在速度上慢了許多，不過還是可以接受的。除此之外，可直接支援 WIN95 的 ESS 1868 音效卡（在安裝上有點困難建議考慮其它品牌），同樣可以順利地通過測試。

談完速度，接著來談談物品及器材的操作使用。筆者認為『驚悚』在這方面設計得十分精緻也頗具真實感。舉例而言，要使用一個打火機點燃某個物品，您必須先從背包裡將打火機拿出來，接著打開打火機的蓋子，點燃之後，才能開始使用。但是，在尋找關鍵物品的設計上，就實在是有點缺憾了。因為，您得時常拿出背包裡的東西，一個一個地對著目標試驗，因為就算您已經拿出正確的物品，並且將滑鼠移動到目標上，滑鼠指標也不會有任何的改變。所以，自己拿出來的東西對目標到底有沒有作用，也得用滑鼠按下去才知道，如果發生作用，那麼游標才會成為一個發亮的燈塔。這個非常不體貼玩家的設計，將使您必須不斷地用滑鼠點取螢幕上的每一個角落，才能拿到重要的物品或是找到可以啓動的開關。

Sierra 製做遊戲的功力一向深厚。這次，精緻的全場動畫加上動聽的背景音樂和 3D 音效，相信『驚悚』是不會讓您失望的。

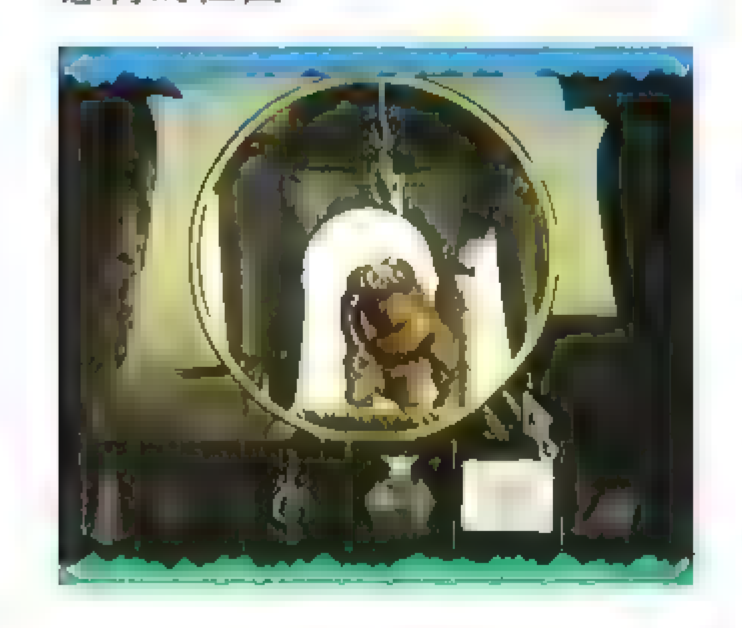
(1)聽覺設計方面：如果您的英文聽力不錯，那麼『驚悚』的 3D 音效加上清楚的全程語音（大部份的筆記內容都是「說給你聽」喔！），可以讓您的眼睛在耳朵工作的時候，在旁邊休息乘涼。同時，優雅的背景配樂，加上配合著場景、故事製作的真實音效，相信您的耳朵將可以飽餐一頓。



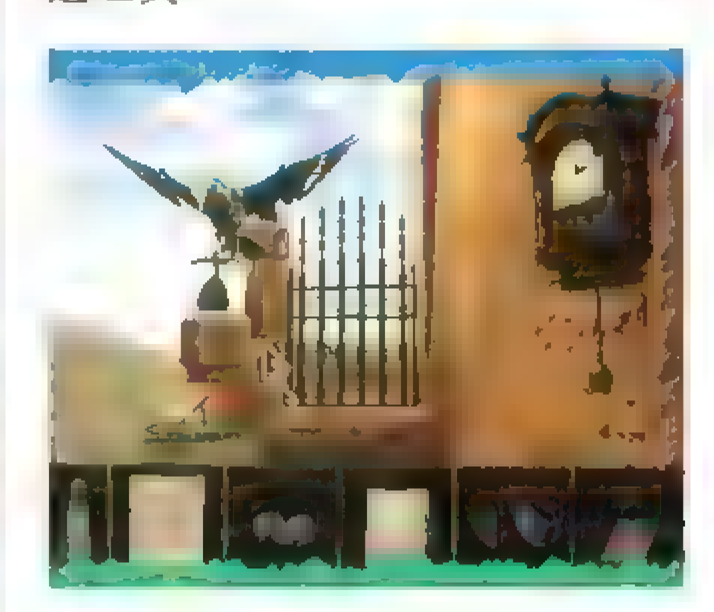
(2)視覺設計方面：現在，大部分的冒險遊戲都是採用第一人稱的角度（也就是看不到自己），『驚悚』也不例外。而在畫面的切換上，驚悚則仍然以大家司空見慣的跳格法來處理，並且只能看到某些特定的角度，並沒有提供玩家掃視360度的功能。所以筆者個人認為，『驚悚』略遜『魔域復仇者』一籌，因為在魔域復仇者中，您的視覺就如同在現實世界中一般，可以四面八方地掃視周圍的景物，實在是很不錯。



驚悚在謎題的設計上偏難，某些謎題時常讓人都快想破了腦子還找不到線索。不但如此，就算您已經是戰場上的老手，要將這個遊戲玩到看到結局，恐怕也得花上個一、二星期！並且，有一小部分的謎題，遊戲設計的十分苛刻，時常須要玩家一試再試才能完成。比如使用起重機吊起物品，您得先將滑鼠移到物品的「正」上方，才能使起重機的懸臂下降，而這個「正上方」的允許範圍則十分狹窄，所以您得浪費許多時間，只為了調整起重機懸臂的位置。



大體而言，遊戲提供給玩家的提示不太多，大部份提供給玩家的提示，除了寫在紙上的文字之外一如最常見的各種實驗筆記，其它就得靠您自個兒的觀察能力。除此之外，在這個遊戲中，您不但得讓自己成為一個擅長修理各種機械設備的專家，熟練地使用螺絲起子、機械手臂、各式各樣的拉桿及按鈕，還要成為一位優秀又有天賦的學生，了解如何駕駛潛水艇、蝙蝠飛船等等交通工具。





在這個遊戲裡，筆者認為最值得褒獎的是一多重路徑皆可解謎破關。其中，最明顯的例子之一是，您可以選擇駕駛潛水艇先去堡壘，暫時跳過「神殿」這個區域，之後再從堡壘搭乘飛機到達神殿。或者，先選擇搭乘蝙蝠飛船到達神殿探險，接著再駕駛潛水艇到達堡壘。雖然這二個選擇的結果都可將神殿及堡壘的探險完成。不過其中所必須經歷的過程迥然不同。相較於只有單一路徑才能看到結局的遊戲，這種設計為整個解謎過程增添了許多樂趣，並且具有很高的變化性，同時留給玩家的想像空間也寬廣許多，就好像隨時可以在遊戲中挖到寶一樣。



「驚悚」在整體的表現上頗為出色，在衆多的冒險遊戲中堪稱佳作，不但視聽效果及娛樂性十分足夠，它充滿科幻意味的精采故事情節，常令人不禁拍案叫絕，並且迫不及待地想知道下一步的故事發展到到底會如何。

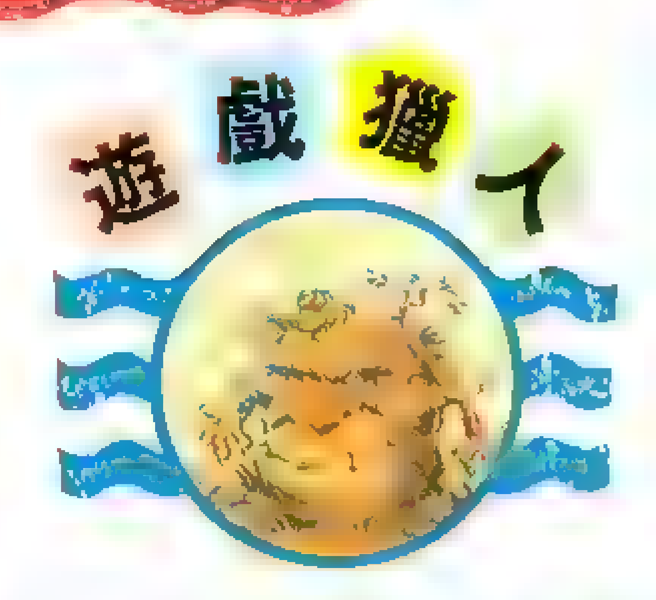
雖然筆者對 sierra 的遊戲一向有信心，但是這一次，筆者認為 sierra 應該可以讓「驚悚」以更佳的姿態出現在市場上，比如整個遊戲界面可以更體貼玩家，提示再充足豐富一些，放寬使用機械設備時必須對準物體的苛刻要求等等。雖然驚悚已屬上等佳作，但是玩家們的嘴豈是佳作就能夠滿足的？期待 sierra 的下一個冒險遊戲，希望會是一個超級巨作。

群英會審 VER 2.1

		
難度頗高的冒險解謎遊戲，在想像的空間裏玩家可以充分發揮自己的機械天才，熟練地操作各種機械設備，是一款無論在音樂音效或是美術功力各方面都相當不錯的產品。	Sierra 的金字招牌果然不是假的，由 Lighthouse 的表現即可証明，雖然在某些設計上並不是很順手，但還不致影響遊戲的娛樂性，不過在難度方面則可能相當考驗玩家了。	SIERRA 又一推出的冒險遊戲，在畫面及音效上可說是十分突出，令人有置身其境的感覺，謎題也具有相當難度，或許對老手而言是個極佳的挑戰，但一般玩家就傷腦筋了。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟 x2
使用平台：WIN/DOS
適用機型：486DX66
記憶體：12MB
支援音效：S/A
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-133、32MB RAM、SB16、6X CD-ROM

REVIEWS





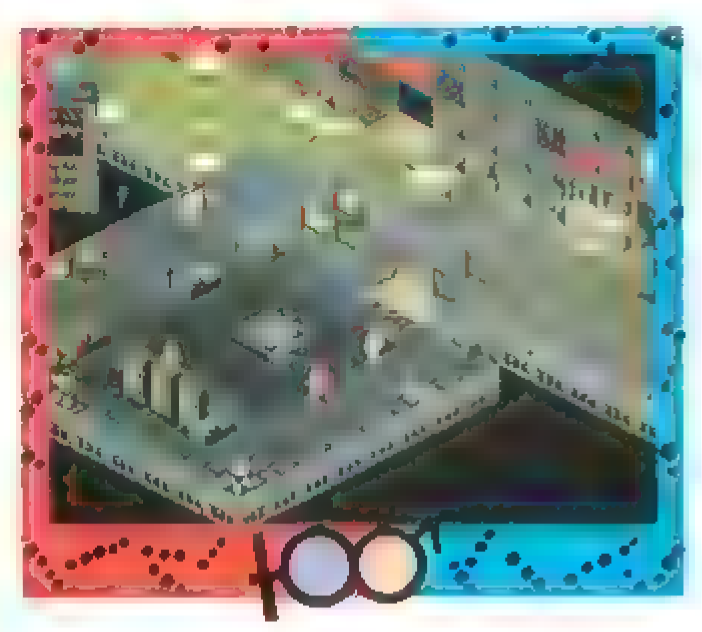


本文作者／劉稼禹

自古以來人類的戰爭型態便有很多種，但不管武器科技再怎麼進步，其本質總不外乎爭得更多的地盤，搶到更多的戰利品，和奪取更多的權力。隨著地理上的變遷和歷史上的分分合合，民族或國家間的仇恨總會在時間的洪流裡逐漸湮沒或互有消長；只有男人和女人的戰爭，是與生俱來永遠都不會得到徹底解決的。而本文以下所要介紹的遊戲「雌雄總動員（ Gender Wars ）」，就是以此為出發點所設計的策略型動作遊戲。



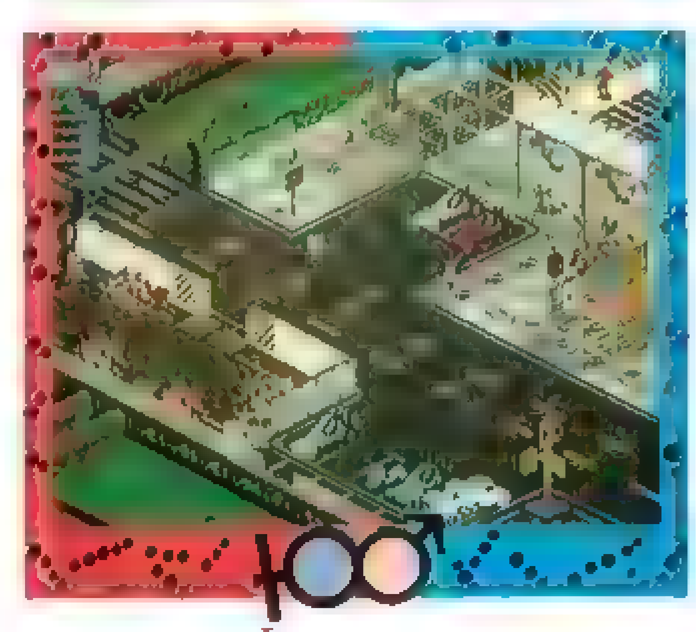
在本遊戲的一開始，鏡頭即拉至某電視台的社教節目錄影現場。主持人正同時與遠距連線的一位男教授與一位女學者討論男人與女人之間的問題。很快地，才兩、三句話，兩位特別來賓就開始為到底是男人還是女人對人類的進化、貢獻比較大而展開激烈的口角。再接下來，為了要證明自己的性別才是最優秀的，男人和女人之間的戰爭於焉展開。這時，玩者要為自己選擇性別，如果選當女人，就要到男人的基地從事破壞並竊取機密；如果選當男人，則得到女人的堡壘裡燒殺掠奪。無論是哪一方，只要能順利地完成所有的任務，便可證明出自己的性別的確比另一性更為優秀。



這個廣告做的不大，包裝也算不上特別精美的遊戲，實際上卻出乎意料地好玩。在任務之初，不管玩者選擇加入男人陣營還是女人陣營，都得先從十幾二十人的名單中選出四名隊員組成任務小隊，然後再適當地配予武器便可出征。如果任務成功的話，所有成員都可論功行賞，幾場戰打下來將可訓練出一支超強的隊伍。但是萬一中途有人不幸殉難，死了就是死了，屬性練到再高也是枉然，所以千萬不要因為隊員屬性值很高就藝高人膽大，沒事到處亂闖衝鋒陷陣。

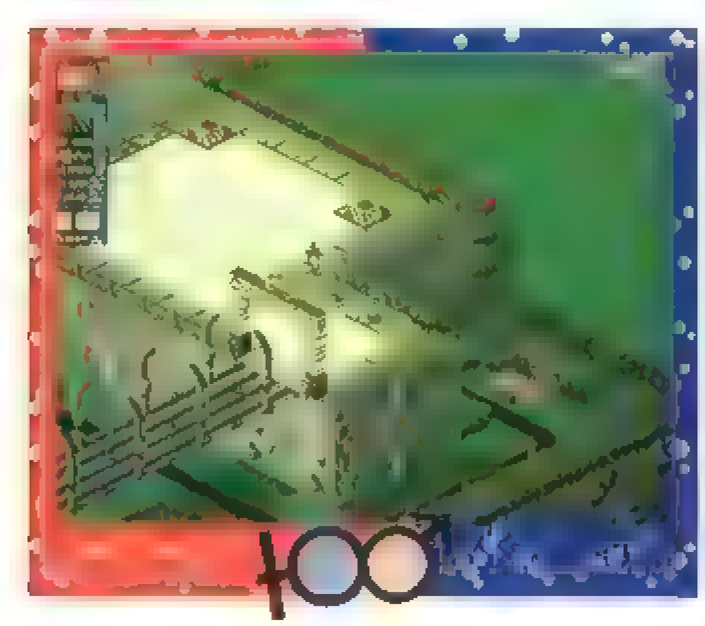
在控制方面，四名組員還可再進行任務分組，比如說讓其中的三名對敵軍進行掃蕩，然後讓另一名迅速地潛入目的地進行竊取或破壞的工作，也可以是二二分組，二名打前鋒而二名殿後，以清除後續湧來的敵軍。當然，玩者也可以讓四名隊員一齊行動以集中火力對抗較頑強的敵人，或是在戶外（露天地區）呼叫轟炸機器人前來火力支援。

在小組攻擊方面，玩者可以指定隊員是以自由意志來進行攻擊，或是聽小組長的命令進行攻擊，也可以是儘量迴避敵人使用打帶跑的戰術。雖然選擇讓隊員以自由意志來攻擊是比較簡單方便的一種控制方法，但是也得隨時留意隊員的行蹤以免有些隊員跑著跑著就落單慘遭殲滅，或是自己一個人傻傻地闖進砲塔的掃射範圍被轟幾次就嗚呼哀哉了。



在關卡的設計上，雌雄總動員也表現的相當不俗。基本上男人的基地和女人的基地在結構、佈置、和特性上都因性別差異而展現出截然不同的風貌。比如說女人的心思比較細膩，所以在建築物的隔間、樓層安排、及通道的動線上面，都比較瑣碎，並且室外也有很多綠地。反之男人的基地裡就有很多的車輛及垃圾，空間的安排也多半大而寬敞，並以便於通行為主。正因為有這些由性別特質所造成的基本上差異

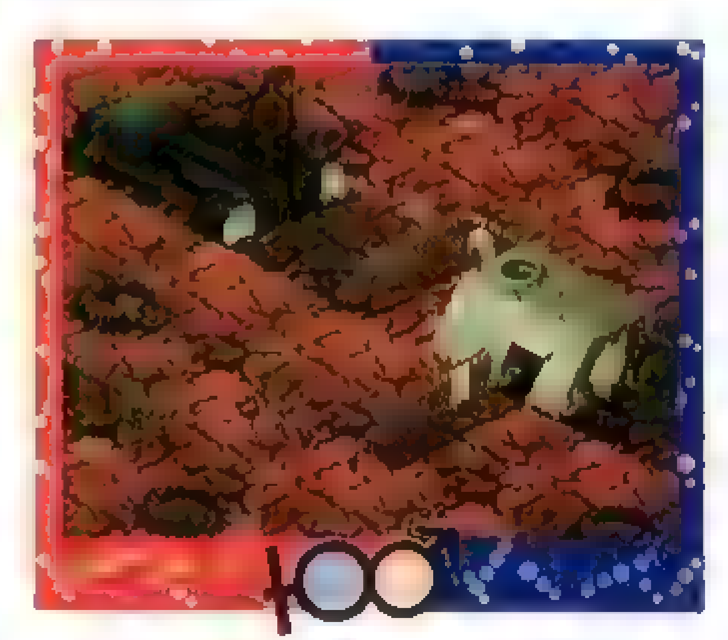
，使得玩者在選扮女人去進攻男人基地時的難度較低，而當男人去進攻女人的基地時難度變的很高。（換言之，這也是一種不同難易度的巧妙設計。）



本遊戲的另一項優點是畫面十分精緻。在 SVGA 的高解析度下，建築物裡的種種佈局擺設都安排得不錯，像是不忘有休息室、交誼廳、每層還有廁所等等。在庭園裡有穿中空裝的女郎在聊天休息，在休息室的桌子上也可經常看到吃剩下來的食物或空啤酒罐，同時牆上還貼有海報標語等等。在控管室裡，當工程師或技工一看到任務小組入侵後，便會驚惶失措地到處亂竄並大喊著快跑、不要殺我、及尖叫聲此起彼落。

雌雄總動員的 AI 不能說是沒有缺點，但也具有一定程度的水準。例如在一定距離之外，即使是目視可及的空曠地區，敵軍也不會發動攻擊，但是當雙方武力相差懸殊時，弱的一方可能就會有人落跑而讓剩下的隊員陷入極大的危機之中！

這個遊戲雖然有幾個功能可直接使用鍵盤來控制，但基本上則必須利用滑鼠來移動人物和指定目標。老實說滑鼠的操控實在不是很靈敏理想，不過玩者可自行設定滑鼠的靈敏度藉以調整。遊戲裡也有一些地方的定位點不是很好指定，譬如在指定隊員進入能量補充室時，有時就要多試幾次才能讓他（她）跑到正確的位置上面。



在遊戲過場中幽默有趣的動畫，也是筆者個人相當欣賞的一個部分。像是男人比較粗線條、大而化之，在基地裡也比較骯髒雜亂，甚至還會在出任務時因隊友喝醉睡著一個人無法控制飛行器而失速迫降下來。反之在女人方面，一開始出任務時竟是因不諳機械的操作方法，無意中亂按到一個鈕而降落的！還有，你知道為什麼有很多頭盔的設計，在面罩的部分只遮住上半個臉而露出嘴巴來呢？因為，那是要便於女人可以塗口紅呀！



整體來說，雌雄總動員這個遊戲的娛樂性是相當高的。它像是很多遊戲的綜合體，但卻能擁有自己的特色（例如用男女性別上的差異來當作細節上的設計重點）。至少就筆者的功力來看，本遊戲是相當具有挑戰性的。遊戲的原設計公司 The 8th Day 和發行公司（英國的）Sci 對國人來說都不算是很出名，所以也就比較容易被人忽略過去而不受青睞。其實，它真的是一個蠻好玩的遊戲。



群英會審 VER 2.1

		
自古以來男人與女人的戰爭早就以不同的型態，呈現在各種舞台上，雌雄總動員雖然中文名字取的有些通俗，不過以此題材來設計遊戲，並落實在場景的佈置及難度的調整上，倒是一種蠻不錯的設計。	頗有意思的劇情，以兩性間的強弱來做為題裁，玩家可自由選擇扮演的性別，遊戲也將男女先天上的差異與性格都融入遊戲中，是相當有創意的點子，不僅如此遊戲的各項表現也都有屬於自己的特色。	以男女之間戰爭為主體的即時戰略遊戲，在選擇不同陣營時，也會有截然不同的遊戲過程，使得遊戲耐玩性大為提升，而整體架構及AI也相當良好，頗值得玩家品嚐。

國外發行：Sci
國內代理：英特衛
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：990 元
測試配備：P-75、20MB RAM、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／盧東尼

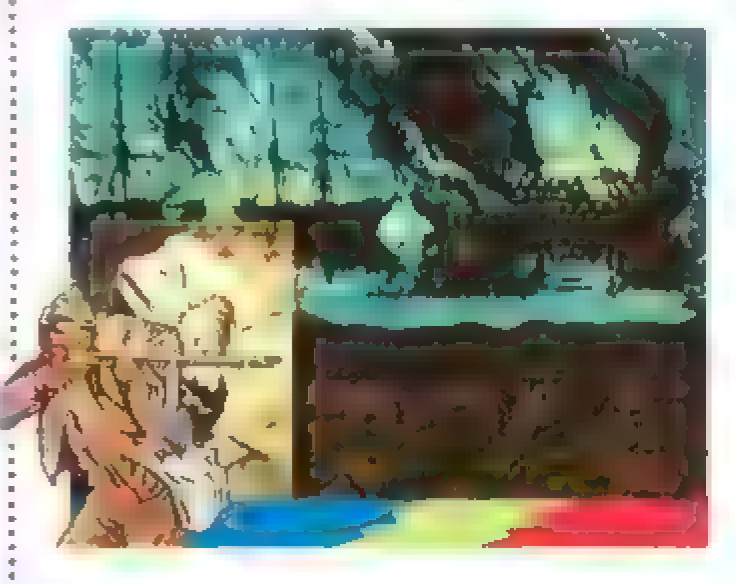


翻開世界戰史，火砲武器的出現不啻是戰略與戰術又一次重大改變的肇因；玩過文明帝國（ Civilization ）系列的玩家也一定能體會，當毛瑟槍兵（ Musketeer ）出現後，戰力的提升是一件多麼令人興奮的事。拿破崙的時代過去以後，來福槍正式成爲西歐各國步兵的基本武器，一直到現在我們雖然已經進入一個高科技戰爭的時代，但是「槍是軍人的第二生命」，步槍這種武器的重要性始終未被取代。「來福槍世紀（ Age of Rifles ）」將自己定位在一個西元 1846 到 1905 年的戰爭遊戲，所要描述的也正是一個新時代的開始。

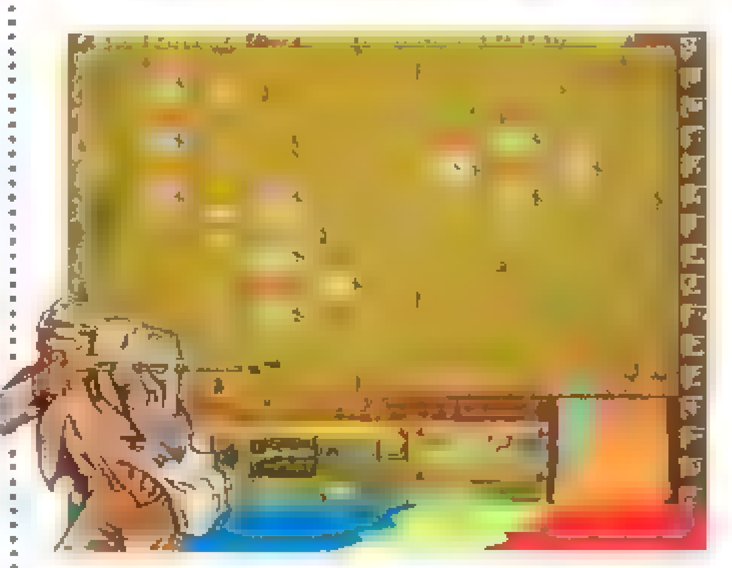


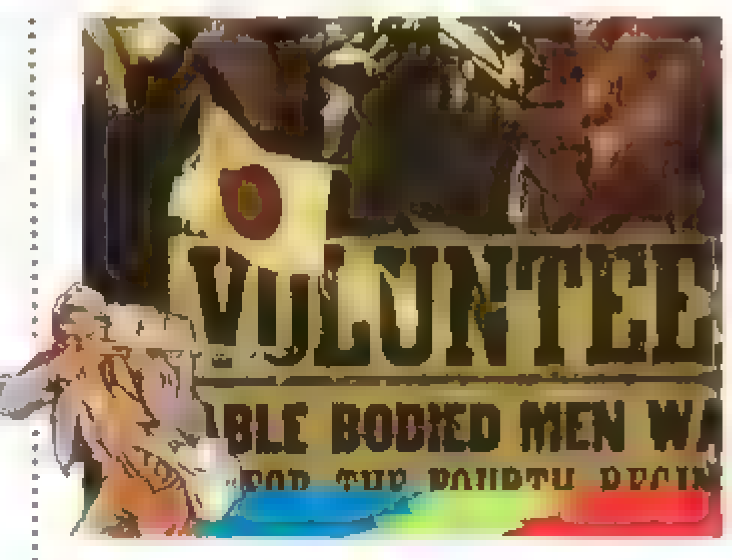
搶旗子遊戲

來福槍世紀是一個標準的搶旗子遊戲，在每場戰爭一開始，雙方都會有一些標示自己國旗的六角格，而遊戲的目的就是搶奪對方的旗子。在內定的回合數到達後，程式便會以旗子數量的多寡決定勝負。由於旗子的位置不會更動，因此這款遊戲在戰略與戰術的層面就與一般戰棋遊戲不太相同：一般戰棋是以戰績來衡量勝負，部隊的移動自由，而以造成敵軍最大傷亡與己方最小傷亡爲目的；在這裡，進攻與固守戰略要地爲最大目標，只要能撐到回合結束就行，甚至在結束前發動逆襲取得旗子也是可以接受的方法。



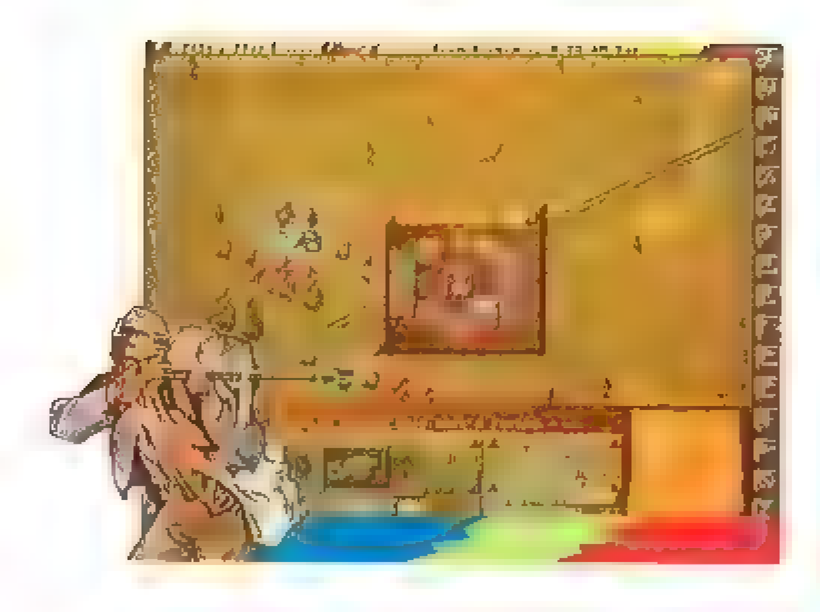
此類小規模的戰爭遊戲其本質都沒有太多變化，差別在於規則與指令的多少而已。來福槍世紀的指令是很詳細的，譬如每個單位的反擊命令（ Reaction Order ）分爲五種、戰術陣型（ Tactical Formation ）分爲七種、面對的方向分爲十二種，再加上部隊的移動力、火力、補給値，指揮官能力等的變數，要搞清楚其彼此的互動需要一段摸索時間，使得來福槍世紀上手並不容易（當然選擇簡單模式也可以，不過這樣有什麼意思？）與性質類似的美國南北戰爭比較起來尤爲明顯。







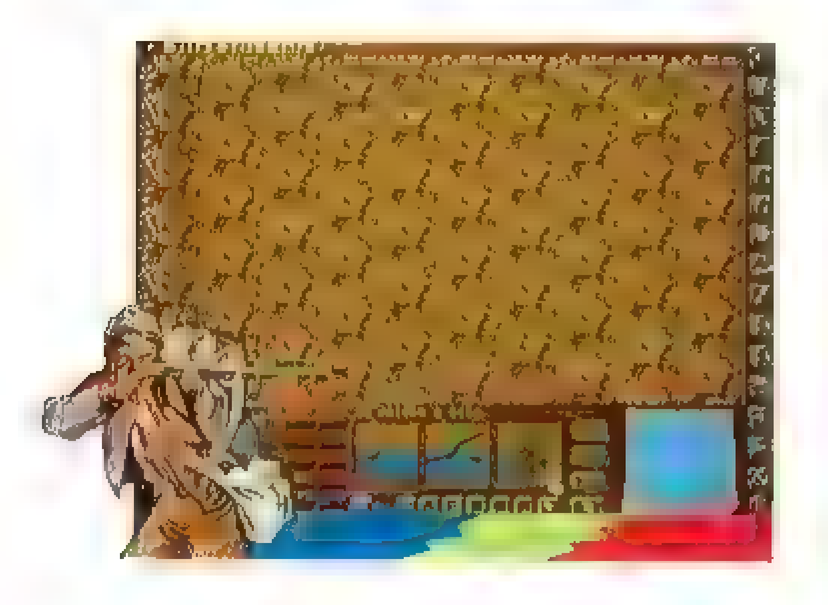
這款遊戲的的歷史戰役相當廣泛，像 1846 年的美墨戰爭、 1861 年的南北戰爭、 1870 年的普法戰爭、 1904 年的日俄戰爭等都包含在內，單場的會戰除了取材自上述戰役外，甚至還包含了滿清末年的八國聯軍，看到地圖上有著一堆拿著大刀的拳民，再與聯軍的壯盛軍容一比，不



禁為慈禧太后的無知與中國老百姓的愚昧感到悲哀。

名不符實的 PBEM

何謂〞PBEM〞？ Play By E-Mail 是也。乍聽之下似乎像「外交」（Diplomacy）等桌上遊戲，是可以用 Internet 來進行的離線式遊戲，不過事實上卻不是那麼美好。



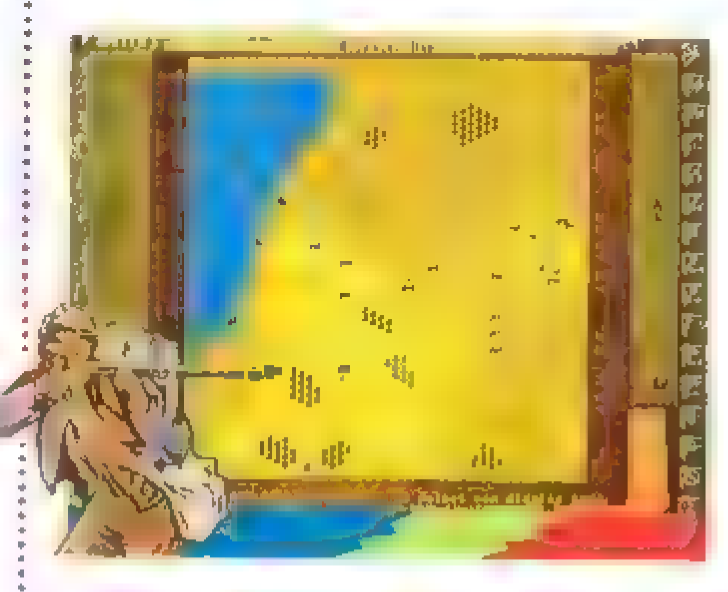
在選單中選擇 PBEM 後，往後一方結束命令，程式便自動存檔，同時跳回主畫面，另一方則須透過 Load 的動作才能進行遊戲，但是，也就是這樣子了，程式並沒有連接 Internet 的設計，若真想用 E-mail 來玩，那就請你另行上網，再用上傳的方式將檔案傳給對方，對方再下傳…如此麻煩的程序只怕引不起大家的興趣，若是遊戲可以直接連上 Internet 就好了。不過撇開 E-Mail的迷思，這個設計倒是蠻適合雙方共用同一台電腦對戰的情形，可以避免被偷看的危機。



來福槍世紀的樂風令人印象深刻，片頭動畫運用「淡入、淡出」的方式秀出歷史上的著名將領與戰役，搭配的音樂就是雄壯威武的軍樂，讓人很快地就可以進入這個有著來福槍兵、騎兵與砲兵的大時代；根據不同戰役背景所創作的音樂也各有不同的風格，例如「義和團與八國聯軍」部份的樂風就很中國。這些音樂都是用 CD 音軌錄製，約有二十多首，最後還以大家都熟悉的「熄燈號」結束，平時還可以當一般 CD 來聽。

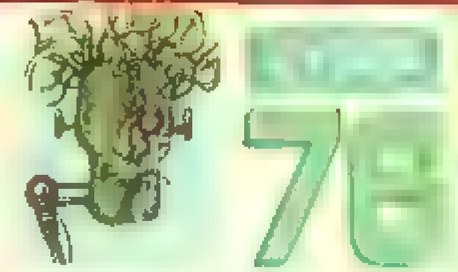
遊戲上手難，手冊傷腦筋

遊戲上手已屬不易，原文手冊的編寫也不甚理想，這其中包含了敘述無重點，讓人看了老半天所知也以旁枝末節居多；所謂的超鏈結功能（就是「參閱某某頁」）也多到讓人厭煩（此種功能的原始含意是補充主文敘述的不足，並非非看不可，然而來福槍世紀的手冊卻變成主文不知所云、非要將本手冊翻來覆去才有意義）；內含的教學檔（Tutorial）說的是戰術運用，對於基本的操作則不夠明確。



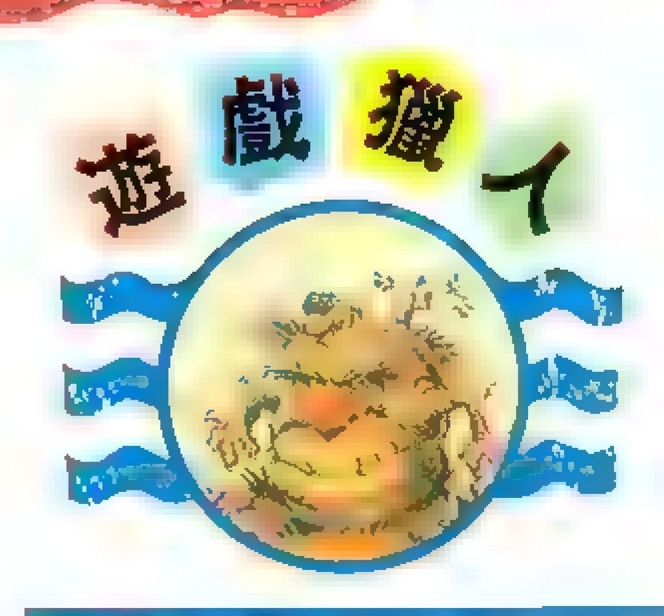
這樣的手冊對於老手而言或許沒有什麼影響，因為老手只要藉著手冊知道遊戲有什麼參數也就夠了，參數間的互動他已了然於胸；但對新手而言，看似詳盡的說明不過是冗長的字母組合，遊戲的精髓還是很難瞭解，或許這也是此類遊戲一直不易被多數人接受的原因之一。

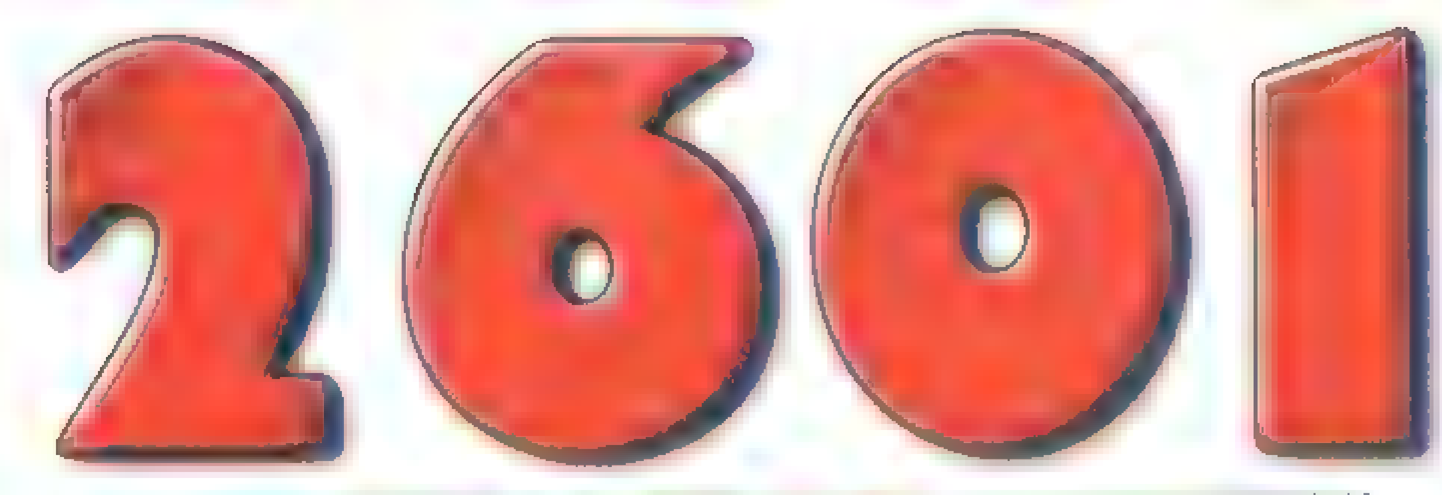
群英會審 VER 2.1

76	 78	 80
以搶旗為致勝目的的戰略遊戲，因為不用在乎傷亡的多寡，所以更可不受限制地將戰略靈活運用在戰場上；其缺點是難度太高，不易上手，手冊的缺點更是雪上加霜，令玩家退避三舍。	遊戲背景的取材相當充實，將遊戲中各場戰役營造得非常精彩，曲風的表現也很出色，而 PBEM 的設計立意雖好，但卻未能善加規劃，反而成為敗筆，實為可惜。	以使用來福槍之戰爭為主體的戰略遊戲，遊戲架構頗為完整，畫面及音效方面也具有相當水準，但是在說明書方面則不甚清楚，使得一般玩家相當難以上手。

設計公司：SSI
國內發行：第三波
遊戲類型：戰爭
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：486/66
記憶體：8MB
支援音效：S/R/U
顯示模式：SV
操作介面：滑鼠
密碼保護：無
遊戲售價：950 元
測試配備：Pentium 100、32 MB RAM、S3-868 +2MB RAM、Sound Blaster 16、4X CD-ROM

REVIEWS

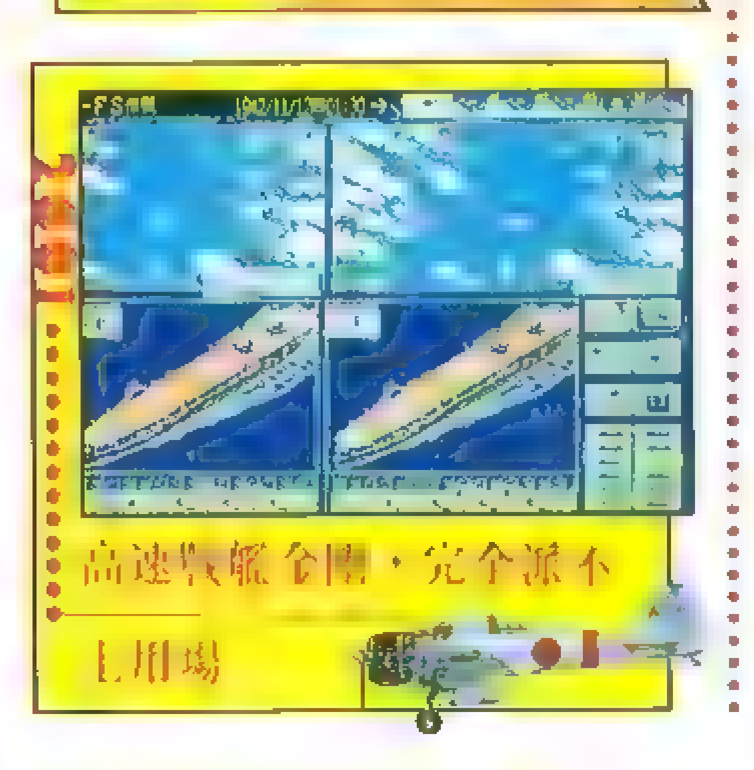




本文作者／Guderian

日系戰略遊戲有許多是以二次世界大戰的太平洋戰場為主題，畢竟日本艦隊曾是顯赫一時的一流海軍武力。從甲午之戰的黃海海戰到日俄戰爭的對馬海峽之役，日本海軍完全展現其船堅砲利的作戰思想；偷襲珍珠港雖然是以航艦機動戰力一戰成功，然而作戰目標卻是美軍的老式戰艦而非航艦，這也種下了日後中途島之役的失敗伏筆。畢竟日本海軍的主要人物還是相信砲術至上，也因此造出了像「大和」、「武藏」這般的 18 吋巨砲廢物，一艘沈在潛艦魚雷之手，一艘沈沒在航空機的圍攻。玩過提督之決斷的人就可瞭解，雖然飛機可炸沈船艦，可是在進攻陸上敵人及飛機場時，卻不如戰艦的砲火有效（這實在是很可笑的設定，同情一下日本人吧！造出大和來卻派不上用場太可悲了）連片頭片尾都是大和艦，可見日本人有多自傲那艘鐵甲廢物（將大和艦改成科幻卡通的也不少）。

架構

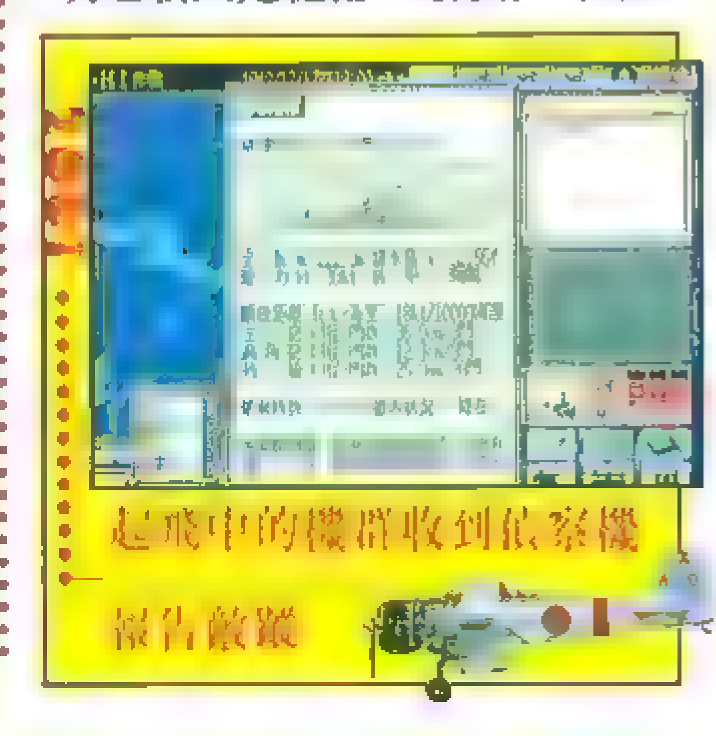

高速戰艦金剛，完全派不上用場



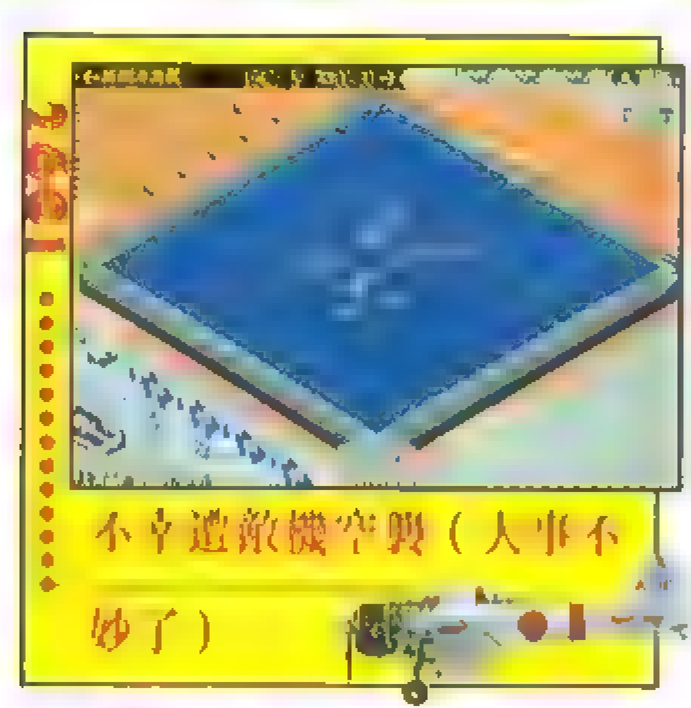
2601 帝國聯合艦隊（以下簡稱 2601 ）和「海戰雄風」有些類似，不過在戰鬥動畫及船艦飛機資料圖片上就略遜一籌了，索敵方式也比較累人，發現敵人後不會自動標示（玩家要自行推斷偵察機的方向及位置，挺不方便的），萬一算錯了遭敵人先下手為強就太可悲了。採用任務模式減少了玩家的自由度，不過任務的路線會因玩家的表現而有不同的分支，例如在印度洋作戰完全消滅英軍艦隊則可進入中途島作戰（ MI ），否則進入珊瑚海海戰，玩家要小心存檔才行。

2601 事實上是以航艦武力為中心，像配屬的快速戰艦金剛等只有當配角的份，無法砲轟岸上設施或進行海上決戰，即使發出偵察機續航力也小得可憐，像「海戰雄風」不管是機場、運輸艦、油輪、戰艦、巡洋艦都比較有其發展空間。對了！還有潛艇及驅逐艦，不小心的話，你的航艦可能就栽在她手上。

任務的目標不外乎擊沈敵人的艦隊及佔領陸上基地，不過卻不需要派登陸艦，像印度洋作戰只要把斯里蘭卡上的兩個基地上設施全部轟爛便算佔領，可能是日本人不了解焦土抗戰的真義了。而珍珠港作戰就算你把兩個基地都炸爛、敵人艦隊全炸沈，你也不能佔領夏威夷，實在是令人氣結，可能是要減化戰鬥；因為如果有我方登陸船團，那護航也是挺累人的（不要太苛求，要不然去玩「海戰雄風系列」好了。）不過如果玩家損失兩艘航艦的話，大概就會被羞辱一番，然後就 GAME OVER ，所以要小心存檔，以免隨時遭到敵機空襲（也不提供緊急升空， CAP 的效果又差，有次筆者遭到空襲前升空了 8 個中隊零戰，結果敵人的兩隊野貓及六中隊TBF下竟然每次空戰只是輕傷，最我方彈藥用

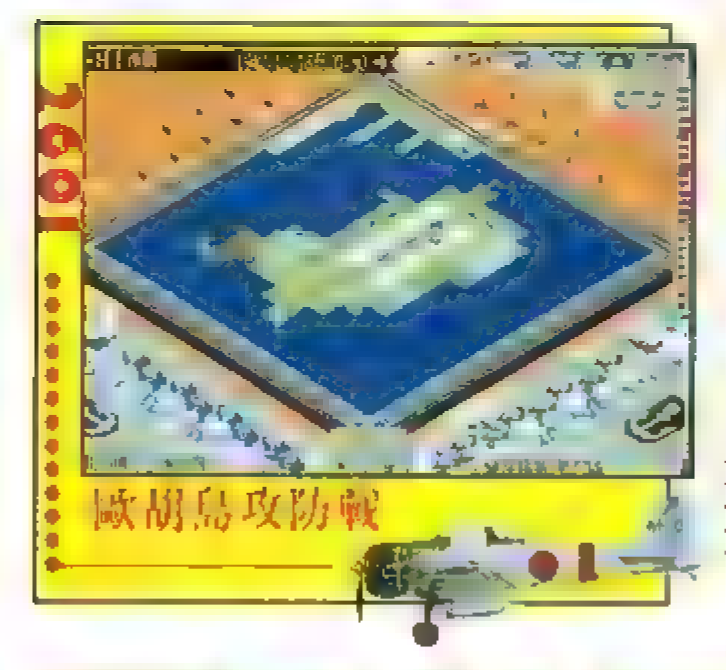

起飛中的機群收到偵察機報告敵蹤

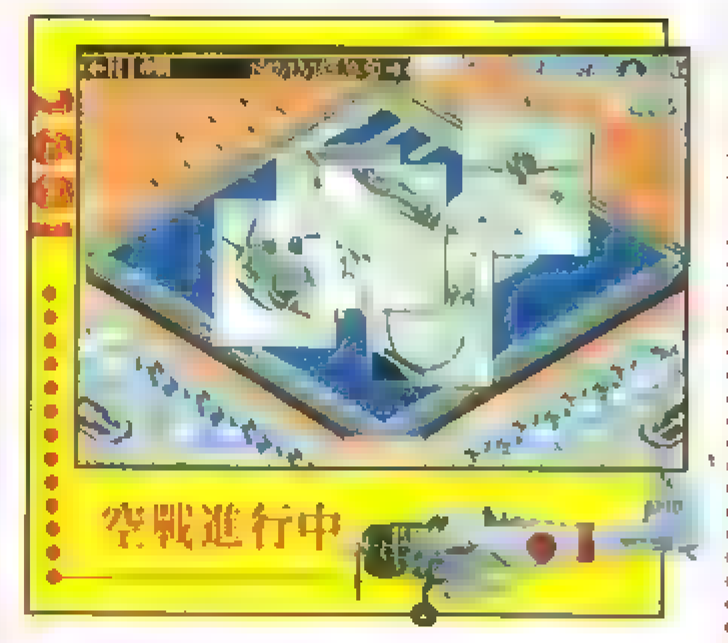
盡，而 TBF 就用魚雷幫我們送終，太不可思議了。


不幸遭敵機空襲（大事不妙了）

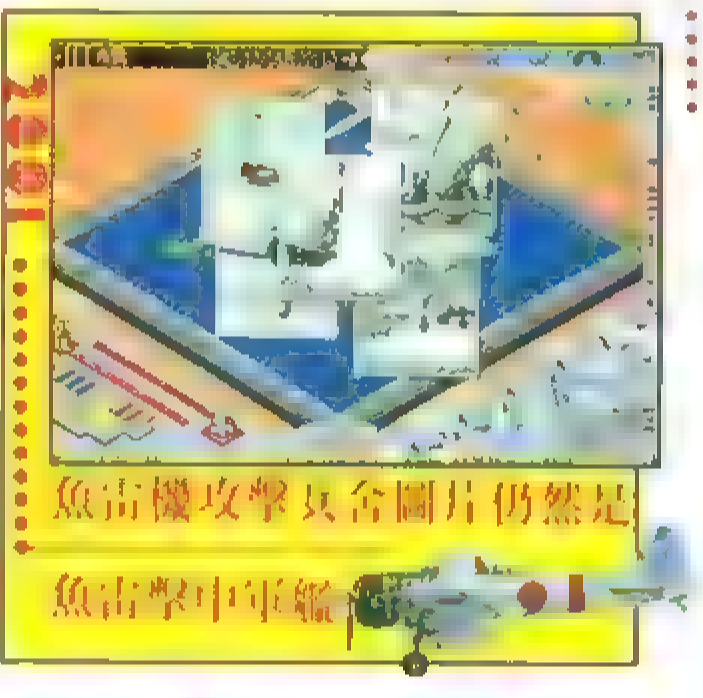
貳 戰鬥

戰鬥主要為進攻及防禦兩種，進攻時每個攻擊隊同時只能以 8 個中隊攻擊，其他中隊只有在首批攻擊中隊彈藥用盡後才登場，太沒道理了，那根本體會不到圍毆的樂趣；而防禦時只能呆呆的看敵人攻擊，電腦笨笨的幫你防禦，效果太差了。不過進攻基


威胡島攻防戰


空戰進行中

地時可以看到砲台、防空砲、兵營然後一一摧毀也不錯，敵人絕不偽裝、不畫迷彩，反正大大方方地讓你炸。這是在對方戰鬥機不夠的時候，否則像進攻摩斯比港（MD 作戰）中敵人有 8 個中隊的戰鬥機，我方只有四個中隊零戰，耗完敵人的彈藥，我方已損失了四個中隊的轟炸機；轟炸機不擅於空戰，訓練再好也不是戰鬥機的對手。為什麼不能一窩蜂進攻，8 個中隊應付敵人 CAP 、8 個中隊去轟炸呢？這實在不太切合實際了。


魚雷機攻擊且舍圖片仍然是魚雷擊中…

另外戰鬥機幾乎是萬能的，玩家誰能想像翔鶴及瑞鶴是栽在一中隊的 F2A 手上；請註意是一個中隊，而且他們只有機槍而沒有炸彈。這個 BUG 在珍珠港作戰時筆者就發現了，本來戰鬥機除了可空戰還可對地攻擊，可是威力如此大卻是太誇張了。

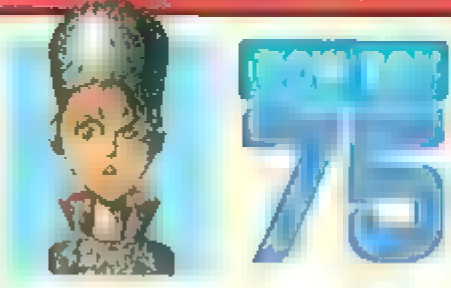
參 結論

2601 算是個小品戰略遊戲，不像提督之決斷那般壯闊，但戰鬥也沒那麼可笑（航艦完全沒有空中警戒、機場才有），可惜的是太注重航艦及忽略了其他艦隻的功能，以致於玩家發揮的空間不大，好幾次想把巡洋戰艦分遣出去索敵卻沒有辦法達成。

機場及艦上的防空武力效果很差，幾乎只是純挨打，玩家先炸機場或先炸防空砲好像沒什麼差別；彈藥數算法有問題，每架魚雷攻擊機即使是最大的 TBF 復仇者也只能搭載一枚，而不是五六枚。不過就一般玩家而言，如果索敵技巧不夠的話，有再多武器也不夠。

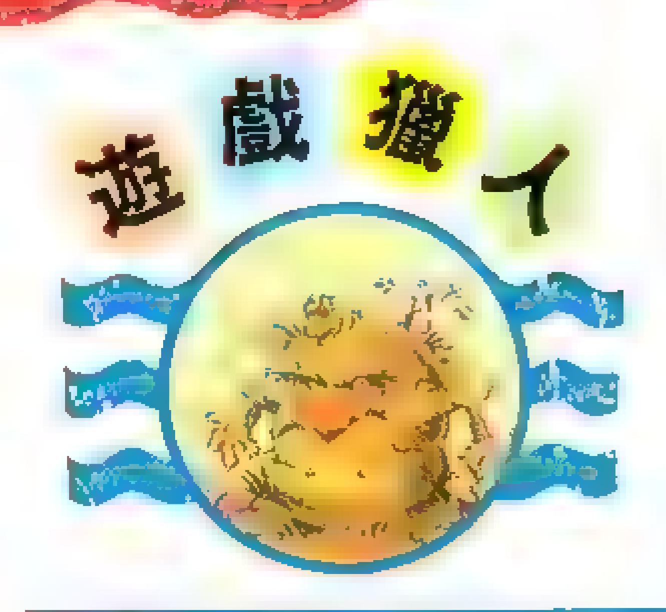
音樂有些沈悶，翻譯名稱也不太恰當，像 F4F 野貓譯為冒險家，不過筆者還是玩得不錯，畢竟這比「海戰雄風」簡單多了，而且只要你表現良好，成績也是挺好看的。

群英會審 VER 2.1

 75	 72	 72
小規模的戰略遊戲，有許多與實際不符的規則設定：音樂音效以及畫面的處理上表現也都平平，不過倒是蠻容易過關的，不喜歡太傷腦筋的玩者可以試試。	諸多不合情理的設定，大大降低遊戲的娛樂性，在翻譯上的功夫也做得不夠，更缺乏適切的配樂讓遊戲單調的進行著，不過遊戲難度不高，頗適合初入門的新手。	以二次大戰太平洋戰爭為主體的戰略遊戲，架構頗為簡單，且過於偏重艦載機，使得艦隊未突顯出其應有的作用，有些設定不當，更使得遊戲性受到相當的影響。

設計公司	NEXUS
發行公司	仕積
遊戲類型	戰略
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	386 以上
記憶體	2MB
支援音效	A/S
顯示模式	V/SV
操作界面	M
密碼保護	無
售價	780 元
測試配備	486 DX2-66、16MB RAM、漢聲至尊卡、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／小 河



您是個懷舊的人嗎？喜歡在無聊之餘玩鋼珠（或者說嗜好喜歡看著小鋼珠撞得滿頭包的跳來跳去）？對任何數字快速上升的現象會引起您腎上腺素加強分泌？對櫃子形狀的東西有抱起來狠狠搖一搖的慾望？如果您是屬於上述的死硬派彈子台王，那您可以把這篇評論看完，歡迎參考。



玩彈子台的人最重視的是甚麼？不外乎按下彈子台左右按鈕那種乒乒乓乓的質感、聲音，那個小鋼珠撞擊柱子產生的聲光特效，鋼珠的質感、用料、機台禁不禁得起幾下暴力的摧殘，以及它的複雜度，其次才是面版爆炸性顯示的特效。本遊戲是否具備了這些特質？筆者回答是：好壞參半。好的是由於製作群企畫詳盡，關於很多遊戲中的選項都可以調整，舉例來說：遊戲可以調整的項目有鋼珠的重力（分三級）、難易度、給您幾個球…等等；壞的是遊戲當中不管是鋼珠、場景都好像抹了一層油一樣，滑溜無比而且重力控制也不是寫得很好（讀者可以算算看本遊戲重力設最重的時候撞擊台子場邊彈幾次，再與眞正的大型機台比較），與眞實彈珠台的那種彈珠質感還是差了一截，或許有人會說：我哪知道這麼多？問題是，現在的彈子台遊戲電腦化之際，花是花俏，最基礎的物理卻沒有多少人去詳盡研究，比起同類 DOS 下的遊戲－像 Extreme Pinball，本遊戲的彈珠模擬的實在不算可圈可點，甚至可能比不上Windows 95 內附的彈珠台，不過在承襲華麗的台面場景之下，仍然有很不錯的聲光效果。



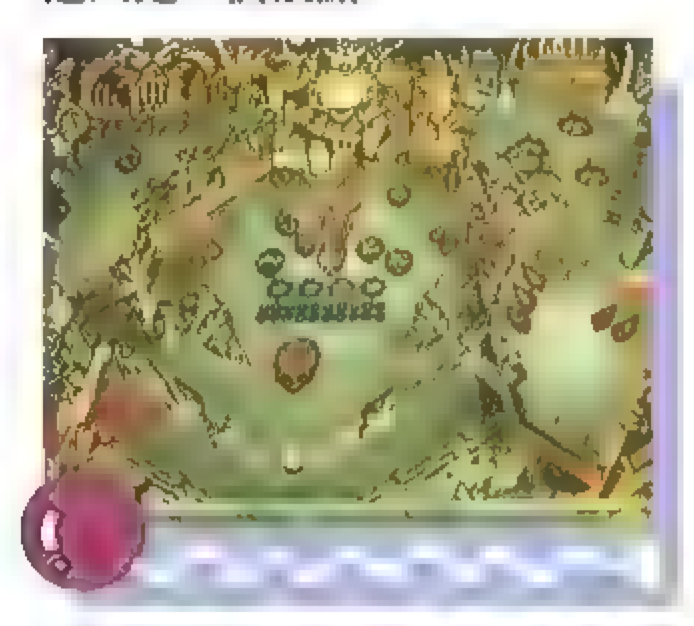
談起檯面場景，承襲本遊戲始祖 3D Ultra Pinball 的高級血統，自然有它不同凡響的地方。舉凡遊戲進行中撞柱、導溝、撞擊後出現的加分玩偶（如殭屍、骷髏兵、蜘蛛等等）設計得讓玩者有雖不耀眼但是還算差強人意，而且一改以往只要撞到就加分的設計哲學，某些點經過彈子撞擊後，會出某些特殊玩偶（Wraith ），它會把球抓走，所以遊戲下方的狀態欄會提示您 Avoid her ！（避開她），這是筆者玩過許多彈子台遊戲所看到的唯一新點子。至於檯面背景則細分爲城堡、尖塔、地窖三種，每個台子又分爲中左右三個不等但是其實類似的區域，這種方式實在不是正統的彈子台風格（因爲只要是彈子台大部分都做的是狹長形的），由於大部分電腦螢幕都是橫寬較寬，所以這種彈子台風格以 PC 遊戲爲發韌，但是介紹的廢話講了這麼多，到底這個三個台子有什麼特殊風格隱於其中？筆者感覺是：沒有，完全引用抄襲它的前作。不僅如此，



原本的檯面畫風爲超寫實、利用 3D 構件爲模上色已經在本遊戲裡頭蕩然無存，取而代之的是手繪風格，偏生又夾雜在卡通與寫實風格間搖擺不定，將一個好好

的彈珠台畫面變成遊戲美工內心衝突的焦點。

另外，本來以前 3D Ultra Pinball 系列檯面擁有複雜的管線也不見了，撞柱位置設計也讓玩者拼命搖台子搖到跳不上上面的滑溝，加不到分；搖台子的動作是有提供左搖、右搖、上下搖幾種細分選擇，不過當您實際搖動該檯面時，台子並不會震動，這又是一個缺點。



音效方面，遊戲提供了很多還算不錯的效果，像殭屍在迴廊的叫聲、鬼魂環繞的音響、石像鬼深沉的低喃…等等，先決條件是玩者運氣、技術要夠好，打到某些點（有的要數十秒內連續擊中）才能夠一飽耳福，這些音效實際上讓小孩子玩時不會感到害怕，反而讓他們對這些鬼魂感到好奇，而有一試再試讓這些特殊效果再度出現的衝動，而大人的感受則不會那麼深，但是另一個誘因是出現的玩偶不太好連續擊中，不管怎麼樣，許多地方的設計是屬於老少咸宜的。



此外，遊戲的配樂使用 GM、GS 音源輸出，可以隨時隨地隨狀況改變加入或淡出，特別是語音與背景音樂的混音，讓大型機台上面的刺激感覺隨著音響效果注入您的神經，筆者認爲，這個遊戲的音效音樂部分表現算是唯一超越同期作品的地方。也許讀者會認爲現在都用 CD 音軌直接錄製，爲什麼還用 MIDI 相關介面？不會太老舊嗎？其實這要看遊戲性質而定，製作優良的 MIDI 音樂，如果配合得恰到好處，只會增添光彩而不減緩遊戲進行速度；反之，玩者如果喜歡光碟音軌直接輸出，像這種彈子台的遊戲亂序讀取音軌的機會非常非常大，玩者會常常玩到一半彈珠停在半空中，爲了讀個音軌而打斷遊戲樂趣，並且這種讀音軌混音技巧都無法恰到好處。所以筆者認爲，這個也是本遊戲較同期遊戲這方面佔優勢的原因。

那這個遊戲到底有沒有比他同系列的其他兩個遊戲多甚麼東西值得收藏？筆者認爲，如果您沒有玩過前作 3D Ultra Pinball 的話，本遊戲適合抱回與家人小孩共賞，因爲前面比較好的聲光特效您沒有見過，再回去買 3D Ultra Pinball 會有倒吃甘蔗的感覺（而且有適合小孩子專用的卡通玩偶讓小孩操縱小鋼球），而且本遊戲在 Win 95 中文版下面自動安插播放安裝很親善，程式寫得很穩（它需要在640 × 480 × 256色下執行），不用像前作一樣要費一點心思解決一些容易嚴重影響遊戲樂趣的問題。

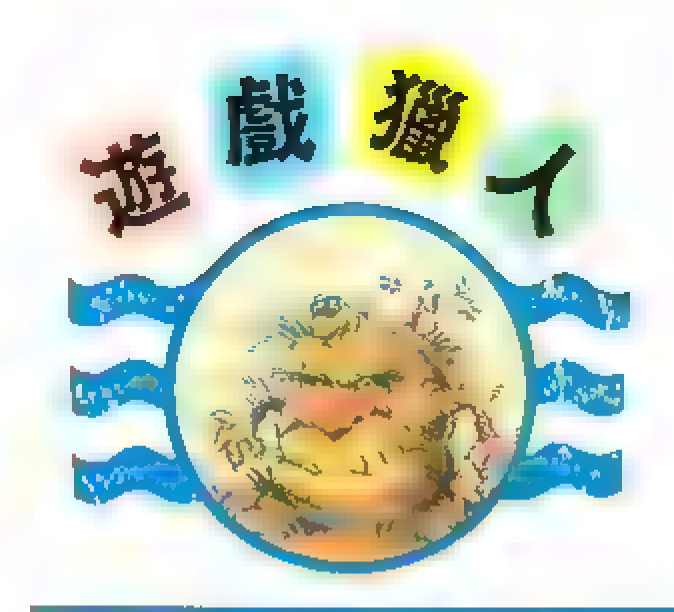


最後附帶一提，這款遊戲有支援到彈珠台專用的控制器 - 如 Thrustmaster Wizzard 這款搖桿，懷舊的玩者可以拿它來重溫過去搖台子的時光，展現塵封以久的神技。

群英會審 VER 2.1

78	 78	 78
遊戲的聲光效果做得很好，很讓人有想玩下去的衝動，其中的特效畫面，更使人有一看再看的慾望，唯彈子台的模擬性稍差，減低了些許眞實感。	是一款適合全家大小同樂的遊戲，操作簡易順手，畫面也還算不錯，較值得讚許的是配樂部份，尤其是音效更做得相當貼切。	模擬彈子台的動作遊戲，聲光效果都具有相當好的水準，不過在重力的模擬度上做得就不是很理想，而且也較缺乏特色，若對彈子台有狂熱的玩家，倒不妨試試。

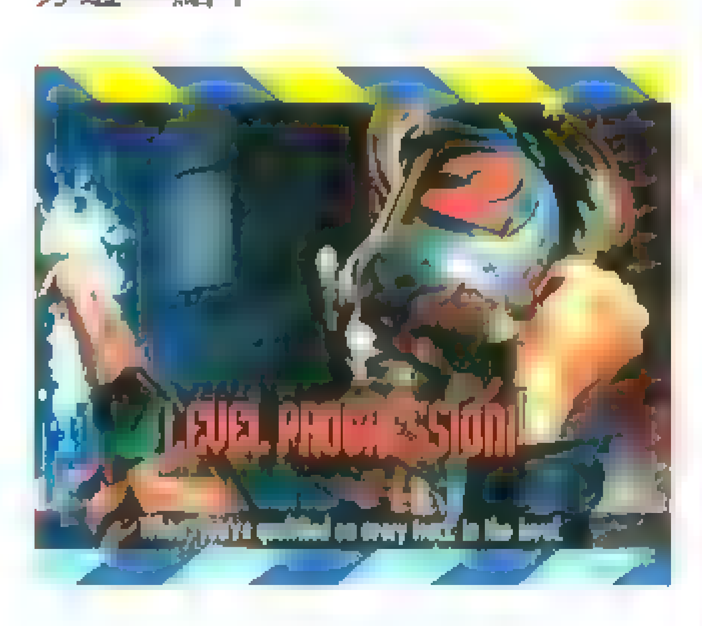
國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3 Trio64V+、SB Pro +Wavetable、Creative 6X CD-ROM



本文作者／RXZ



看過天若有情的玩家大概對片中那段飆車的鏡頭印象深刻吧？！雖然台灣也有不少飆車族，不過像那種地下賽車倒是從未聽說過，如果你想親身體驗一下地下賽車的快感，大概就只能在這款 ROAD RASH（以下簡稱 RR）中體會一下了，在遊戲中玩家可以使用日日野晴矢的鋁製球棒來砸人，也可以拿出虐待小孩用的鐵鍊來 K 人，更不用說是拳打腳踢、連車帶人的大放送了，如果你在 DESTURCTION DERBY 中還沒過足破壞的快感，或者你還想進入更瘋狂的賽事中，就一起來看看這款 RR 吧！先提醒你，就算不飆也要戴上安全帽、買好保險。還有，站旁邊一點！



大概各位也可以看到現在



PC 上的動作遊戲越來越多了，尤其是賽車類的遊戲，更是有如雨後春筍一般，一個個竄出頭來，像致命快感、驚爆實感賽車、世紀金冠軍等等，值得興奮的是其中不乏佳作，也讓人對 PC 上的動作遊戲產生了許多信心，相對於賽車類的遊戲，機車類的就少多了，從古早的 GP 機車賽，

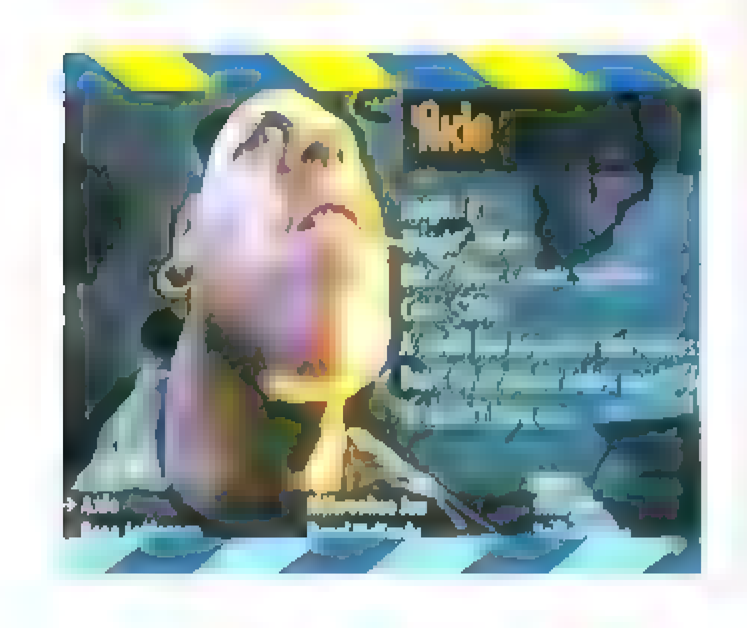


到前一陣子的超擬真機車賽，雖然有了蠻大的進步，但還是沒啥看頭，不過這款 RR 是由 PLAY STATION 移植的作品，在 PC 上的表現並不輸給原作，而且畫面更是突出，當你拿出鍊條狠 K 對手時，還可以看到對手脖子扭過去，多 K 幾下，他就會連人帶車一起「犛田」（要用台語發音）了！遊戲中豐富的路線風景甚至比致命快感更加真實，在街道中橫衝直撞，沿路的都市景觀非常漂亮，不同的路線可以看到不同的都市景觀，同時感受田園與都市截然不同的風格，在郊區的道路上可能有加油車留下的油漬和牛群的排洩物，而在都市中人行道上與行人錯身而過是常有的事，不過你可得注意那些亮著紅藍燈的條子，還有一些和你一樣瘋狂的酒鬼，他們的嗜好就是喜歡 K 機車騎士，當然最需要你費心的還是你的同伙，一樣帶有球棒和鍊條的競爭對手，為了買更好的車子和美女的香吻，這些人可不會讓你輕鬆地飆到極限。





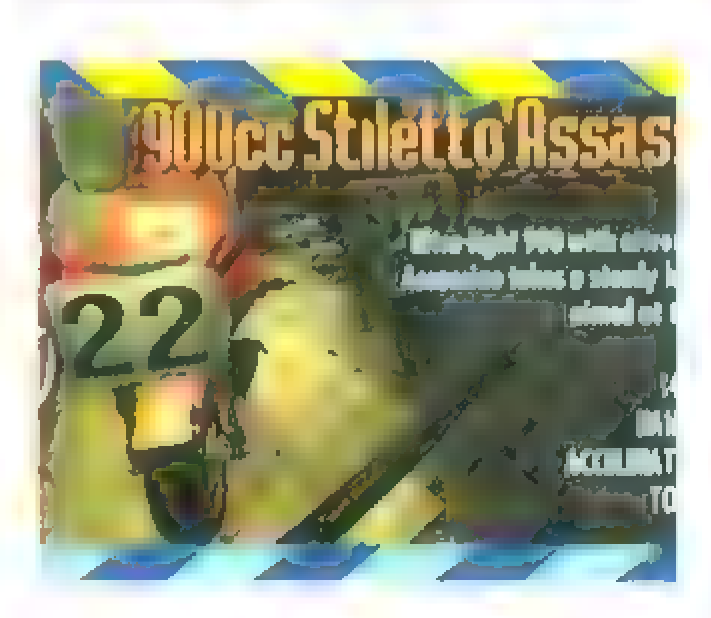
RR 可以使用鍵盤和搖桿來玩，筆者也試過用 PAD ，不過很不好控制，搖桿的控制也還不錯，可以的話最好就是用鍵盤了，不像其它賽車遊戲一樣，要點放鍵盤，控制性相當不錯，其實在遊戲中也沒有什麼高難度的過彎動作，所以一些賽車的基本技巧可說全無用武之地，只要抓準空隙鑽過去，適時的閃避阻檔物就可以輕鬆拿到冠軍了，不過玩家通常會加入攻擊的動作，一心二用的結果就是撞車，買部好點的車是致勝的關鍵，當然啦！一開始選擇角色的時候也蠻重要的



，選個車子還不錯、身強體壯的傢伙會贏得好看些，如果選口袋裡麥克麥克的傢伙或是長得很酷的帥哥（大概沒有吧 ?! ），大概很容易就被甩得遠遠的，要不然就是輕輕一撞就翻了車，等著聽思想起了，如果幸運過了關而且拿到冠軍的話，不但可以拿到白花花的鈔票，還有美女會獻上香吻，來騎士還會把你當成神明一樣膜拜，那種快感是開香檳所無法體會的，是一種奔放的野性哦！



RR 用的視角是類似超擬真實感賽車的第一人稱視角，不但可以看過人騎在車子上，同時車上的儀表也可以看見，但是卻無法切換其它的視角，這是蠻可惜的地方，大型電玩的機車遊戲的追力視角玩起來很過癮，真實感十足（雖然不好騎），如果可以提供不同的視角，整體的感覺會更好，不過遊戲並不是真正的 3D 構圖，如果要做到這一點，恐怕會增加不少的處理時間，而且技術層次也截然不同， RR 和致命快感比較類似，不論是在畫風或是遊戲性上都有神似之處，



以一個 WIN95 的遊戲而言，能夠做到這個程度，也讓大家對 DIRECT X多少有些信心了，而且目前 DIRECT X 3 0 也已經出來了，就連 DIRECT X 4.0 也呼之欲出，將來透過 WIN95 介面，要構築一個 3D 的 PC 遊戲世界將不再是夢想， RR 的表現在畫面和音效上可圈可點，但是如果以賽車的遊戲性來說，卻稱不上是驚世大作，它缺少了賽車遊戲該具備的技術性和刺激性，相對的由於不需要技術，所以玩起來也比較輕鬆，加加油門，敲敲對手就可以輕鬆地拿到獎杯，然後就可以順利地升級，買更好的車子，飆得更快再拿更多的獎金，對許多和賽車獎杯絕緣的玩家來說，也是充滿誘惑的因素。

群英會審 VER 2.1



不同於一般需要複雜技巧的賽車遊戲，狂飆飛車簡單又容易操作，對於喜愛賽車遊戲又技術不好的玩家來說真是一大福音，另外在遊戲畫面及音效的表現也都不錯，是一款值得去玩的遊戲。

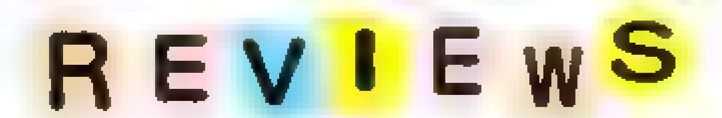


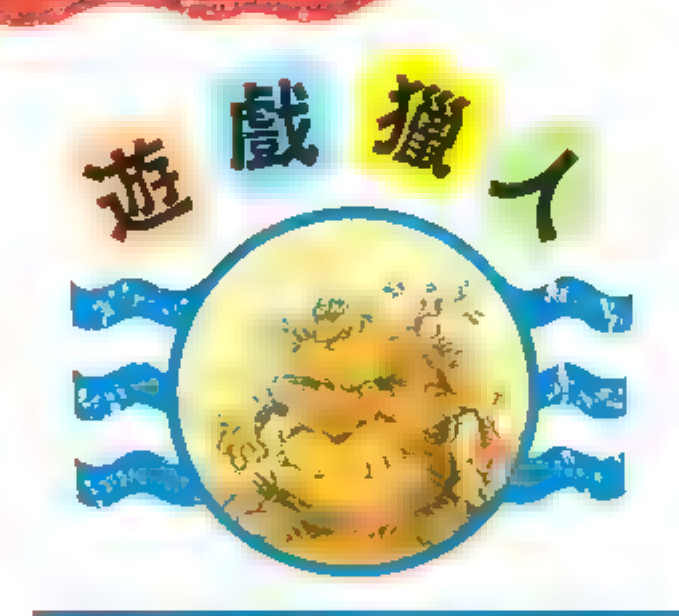
以享受賽車的刺激快感而言，這套 GAME 可能無法讓賽車迷滿足，不過若您不是相當重視駕駛技巧，那可以在狂飆飛車中體驗一下「K 」人的愉悅。



類似大型電玩的模擬機車遊戲，由於較注重娛樂性，所以偏重於聲光效果，但相對地對操控技術的要求就不是很講究，使得遊戲過程較缺乏刺激。

國外發行	ELECTRONIC ARTS
國內代理	憶弘
遊戲類型	運動
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-75
記憶體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/J
密碼保護	無
遊戲售價	990 元
測試配備	P-100 、 24MB RAM 、 ET-4000W32P 、 SB-16 、 6X CD-ROM





本文作者／JEFFRY



說到 Falcom 公司，很多玩家第一個想到的遊戲多半都是伊蘇國，因爲這款遊戲是真正首次讓該公司嘗到揚名立萬的勝利滋味之作，而後來更因爲 Hudson 公司將其移植至 PCE 上面，掀起了一股巨大的 ARPG 旋風。也因爲有著這樣的前因，所以後來當 PCE 推出新的 Super CD-ROM 系統卡的時候，再度以 Falcom 公司的作品當作第一響巨砲，而這款遊戲正好就是英雄傳說。如今在多年之後，藉由代理公司的努力，台灣的玩家們終於有這個福氣可以在個人電腦上面玩到 Falcom 公司一系列的經典名作。



在推出英雄傳說後的一個月，屠龍戰記也緊接著與玩家們見面，就跟英雄傳說一樣，屠龍戰記的遊戲片頭同樣採取較爲古老的表現方式，也就是以半動態的靜止畫面來訴說著這段偉大的史詩，不過在一些半動態的處理手法上面，雖然談不上什麼流暢無比，但是跟英雄傳說比較起來已經有相當大的進步，既使這種動畫處理方式無法跟現今的遊戲力傳說的一些特色，像是自動移動（人物會自動避開障礙物），等級提升（玩家可以自行分配能力

拼，可是以當時的遊戲水準來說，可以算是難得一見的精彩佳作了。

基本上來說，屠龍戰記在整個遊戲的畫面安排上面，也幾乎跟英雄傳說是一模一樣的，有的玩家可能會說 Falcom 公司偷懶，想要學某些公司的萬年界面作法，但是實際上這樣的安排是有其必要性的，因爲這兩代遊戲無論是在登場人物或是遊戲世界方面，都有著密不可分的連貫性與一致性，這樣子玩家遊玩起來不僅感覺不會相差太多，而且也還會有一種一氣呵成的感覺。

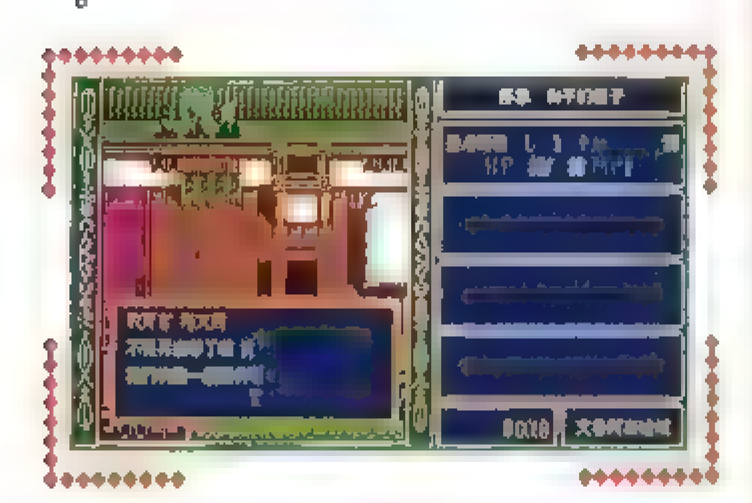
屠龍戰記遊戲畫面安排的十分簡單明瞭，左半邊就是遊戲主要畫面，用來顯示地圖、城鎮與戰鬥等情景，而右邊就是每個人物目前的相關能力數値。玩家只要輕輕按下 Esc 鍵或 Shift 鍵，會出現一個指令選單，而這個亦是操控整個遊戲的重要設計。透過這個指令選單，玩家可以清楚地掌握到目前主角擁有的咒文與道具種類，而在主角們得到或購得新的裝備之後，也記得要馬上透過這個指令選單將其裝備起來，否則可是英雄無用武之地喔！另外呢！玩家們也可以即時查閱主角們目前詳細的能力數値。遊戲還有一項相當大的特色，那就是在屠龍戰記這款遊戲當中，玩家可以清楚地看見敵人在地圖畫面上面遊走，這是英雄傳說當中所沒有的設計，不過在英雄傳說 PCE 版本裡頭，卻已經導入了這樣的設計，如此一來玩家就可依需要而自由選擇戰鬥與否了。

屠龍戰記除了保有原來英雄點數），EP 表示（顯示現在的經驗値或是距離下次升級的經驗値）等等之外，最大的改變就在於 MP 的設計。在屠龍戰記當中，MP 不再採用傳統的定額點數設計，而是改用類似集氣棒的嶄新方式取代之，每項咒文都用不同的集氣棒來代表，當使用該咒文之後，相對應的集氣棒就會變得空空的，不過只要是在非戰鬥的情況之下，集氣棒就會自動慢慢一點一滴地重新恢復到原狀。

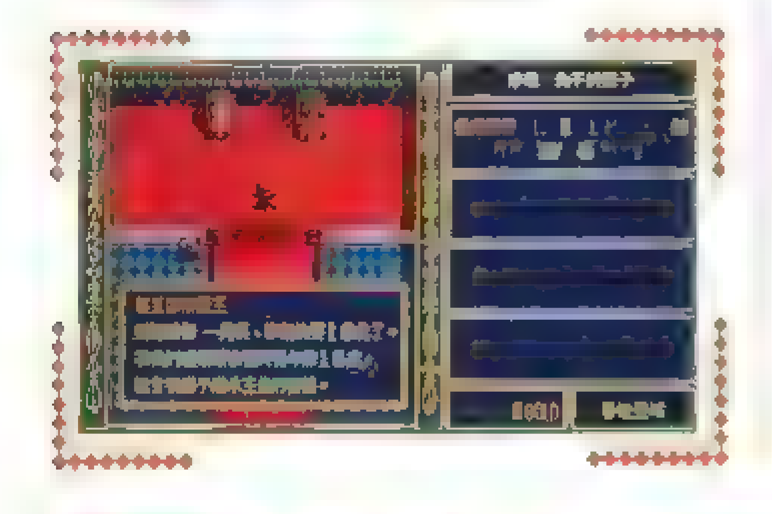


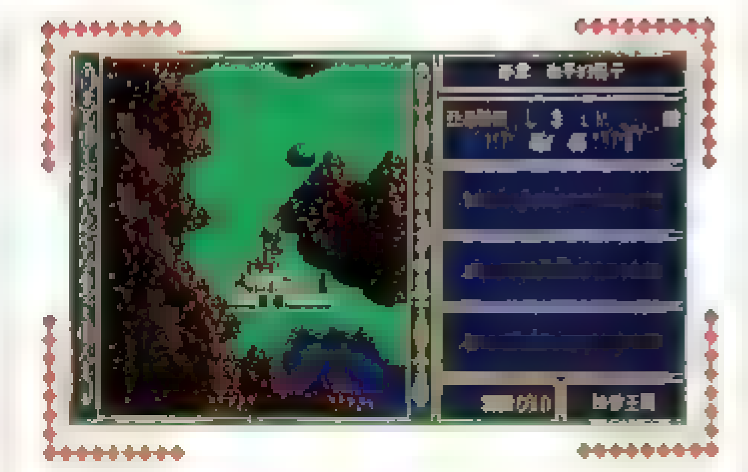
MP 的學習方式也有著截然不同的設計，人物不再是依據升級的方式來領悟魔法，而是改以咒文書的方式學習之，這樣的優點就在於同樣一本咒文書可以一再地重覆使用，假如玩家高興的話，大可以把人物的每條集氣棒都對

應到 LIFE 咒文，不過很重要的一點是，因爲每個人物的集氣棒數目有限，所以玩家在替主角們選擇咒文的時候應該審愼決定，如何巧妙地搭配以發揮最大的效用，就有待玩家們寶貴的智慧了。

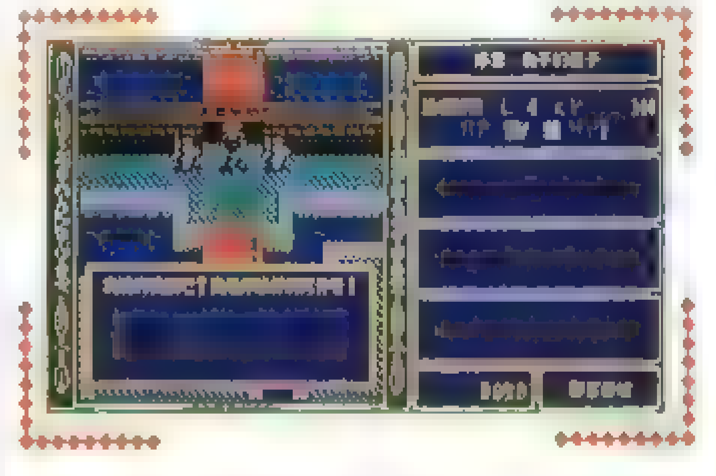


自動戰鬥系統也是這款遊戲的最大特色之一，就跟英雄傳說一樣，屠龍戰記的自動戰鬥系統設定相當精細，玩家可以告訴這套自動戰鬥系統要不要人物自動回復，或者是要不要使用戰鬥咒文或是回復道具，甚至還可以設定是要全員使用同一套設定，或者是要個別使用不同的設定，如此詳細的選項實在是同類遊戲當中所罕見的，也是筆者覺得遊戲最爲體貼玩家的一個地方。



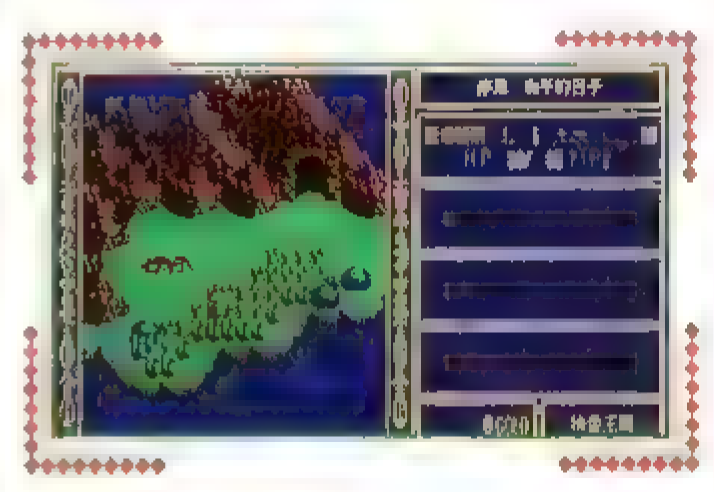


在故事劇情方面，屠龍戰記在開場部分的安排實在是令人拍案叫絕。亞德蘭斯一開始之所以踏上旅程，只是單純地要將父王賽里歐斯的親筆信函交給舊識，順便讓亞德蘭斯去看看外面這個廣大的世界，並且增廣見聞與磨練戰技。就在亞德蘭斯完成了一半的任務準備欣賞龍之祭時，突然散落世界各地的龍蛋全都破裂了，並且從中跑出無數難以對付的怪物。亞德蘭斯趕緊回到王城之後，才發現賽里歐斯搭乘飛龍前往世界各地調查最新情況去了，而亞德蘭斯爲了要幫助父王，



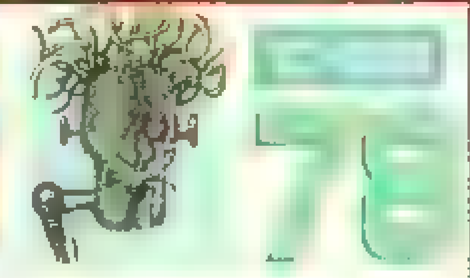
也爲了想要找出事情的眞正原因，才正式地踏上了冒險的旅程。玩家玩到這個時候才會赫然發現，原來之前那一段有點長又不會太長的平淡旅程，只是爲了先讓玩家熟悉整個依思魯哈薩世界罷了，這回在沒有強大裝備的憑靠之下，亞德蘭斯與蘭特只能以實力去完成這趟艱辛的任務。

雖然屠龍戰記的畫面並非十分的突出，但是只要想到這是數年前的移植作品，玩家也不應該苛責太多，只能怪這套遊戲太晚引進國內了，不過遊戲的音樂採用 CD 音軌直接播出，效果可是

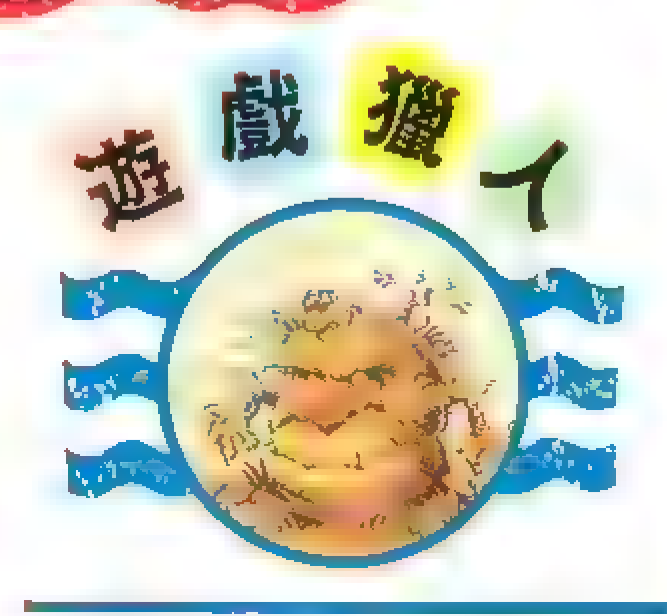


一點都不會輸給現在的新遊戲，況且 Falcom 公司的遊戲音樂水準一向都很高，倒也是彌補了不少畫面方面的缺點。筆者在此強力推薦屠龍戰記給喜歡玩日式 RPG的玩家們，無論您是想要回味一下 Falcom 公司的經典名作，或者是抱著懷舊的心情來遊玩這款數年前的作品，或者根本就是只要是 RPG 就非玩不可的玩家，相信屠龍戰記絕對會帶給大家一段快樂的遊玩時光，並且深深地沉浸在遊戲的史詩世界當中。

群英會審 VER 2.1

		
80	78	75
增加了可以選擇戰鬥與否的自由度，玩家可免去重覆練功的痛苦，另外在自動戰鬥系統裏的體貼設計，也是另一種體貼玩者的做法，總之這是一套你應該會玩得很順手的遊戲。	英雄傳說系列最大的特色便在於它極具張力的劇情，一代中安排的伏筆在這套屠龍戰記中將可尋得解答，畫面以現今的水準評判，可能不太討好，但 CYBER 還滿喜歡遊戲中人物的造型。	Falcom 在數年前推出的 RPG 大作，以當時而言，其聲光效果都相當優秀，但以目前而言，就過時了些；不過最重要的劇情部份仍算不錯，您若找不到GAME玩的話，可以試試本作品。

國外發行：Falcom
國內代理：天堂鳥
遊戲類型　角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX 以上
記憶體：600KB
支援音效　S
顯示模示　V
操作界面　K
密碼保護　無
遊戲售價　680 元
測試配備　486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM





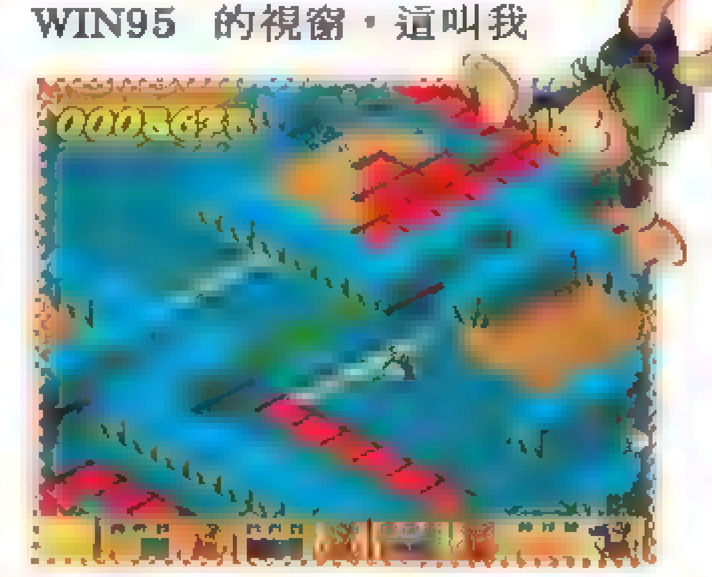
本文作者／皮蛋妹

從百戰小旅鼠的時代，皮蛋妹我可就是它的忠實擁護者囉！爲此小妹我可還特別翻了翻家中那套塵封已久的『大英百科全書』，仔細的瞧一瞧讓我如此「春心蕩漾」的小傢伙是啥來頭，才了解製作小組是以小旅鼠的特性爲題裁，而設計出了這一系列的旅鼠遊戲，不過啊！在歡樂小旅鼠中的小旅鼠們可又不太一樣了，此話怎講呢？且看下文分解吧！

這次的小旅鼠可不再是和平的愛好者了，它們可是會主動襲擊你喔！（難道社會風氣敗壞也會影響到小旅鼠嗎？）所以囉，這套遊戲的玩法呀！已經和前作不太一樣了，至於有那些不同呢？讓小女子我爲衆看倌們細細道來吧！不知玩家們的記憶可好，在前一套作品－ 3D立體小旅鼠中，開頭有一段動畫是介紹小旅鼠們不小心從電腦中『蹦』出來而迷了路，那咱們玩家的任務就是要將它們一個個安全的送回家。（有時候電腦設定的旅鼠數，可是麻麻麻（台語發音啦！），一隻都不能少的ㄋㄟ）而在這回家的路程中充滿了無數的陷阱，要如何安然渡過就是考驗玩家的地方了，遊戲也幫旅鼠們設計了一些特殊的能力，讓玩家可以斟酌運用，小女子我可是愛極了這套 GAME 。而這次的歡樂小旅鼠的開頭嘛！可就略嫌短了些，不過效果作的還算不錯，尤其是看到斗大的汗珠從小旅鼠的頭上掉下來，到還蠻有趣的，聽說片頭的製作是先將小旅鼠們一個個的動作用黏土捏出來，再連接而成動畫，這樣的設計可說是相當費時，不知道是不是這個原因才導至遊戲開頭的動畫那麼短，但是令小女子我覺得詫異的是，片頭動畫短沒關係，但對劇情來龍去脈總要交代清楚啊！遊戲的片頭就出現兩隻小旅鼠拿槍互指著對方然後就沒了，畫面就多了幾點油漆噴的痕跡，接著就換成了主選單準備開始進行遊戲了，讓人頗覺丈二金剛摸不清頭緒，直到進了遊戲中才知道是以『搶軍旗』的方式來進行遊戲的，讓人覺得遺憾的是遊戲沒能完整的介紹原委，甚至連手冊中也僅僅是約略的帶過。



遊戲是以 WIN 95 爲平台，只是牽涉到 WIN95 總是會有些相容性的問題出現，至於功過得失咱們在此就不論斷，因爲有的人喜歡 WIN95 的親和，也有人總是搞不定它。較讓人感覺不滿的是，遊戲竟然沒有提供結束遊戲的功能，這太扯了吧！小女子原本不相信，在 OPTIONS 中找了半天找不到，又到主選單中的每個項目都瞧了一瞧，還真的是沒有耶！我咧％＃☆○□…（編按：女孩子應該要含蓄一點的，難怪妳到現在還嫁不出去），沒關係還有手册，也給它拿起來翻翻看說不定裡面有寫，等到我 40 頁的說明全都拜讀過之後終於死心了，只好以傳統的方式按 ALT+F4 強行回到 WIN95 的視窗，這叫我說什麼好呢？只能三聲嘆無奈了！



遊戲的視角是採用 45 度斜角的方式來進行，說立體嘛又不太立體，說不立體嘛又有那麼點兒調調，因爲在遊戲中地形的高低是存在的，只是不知是圖素部

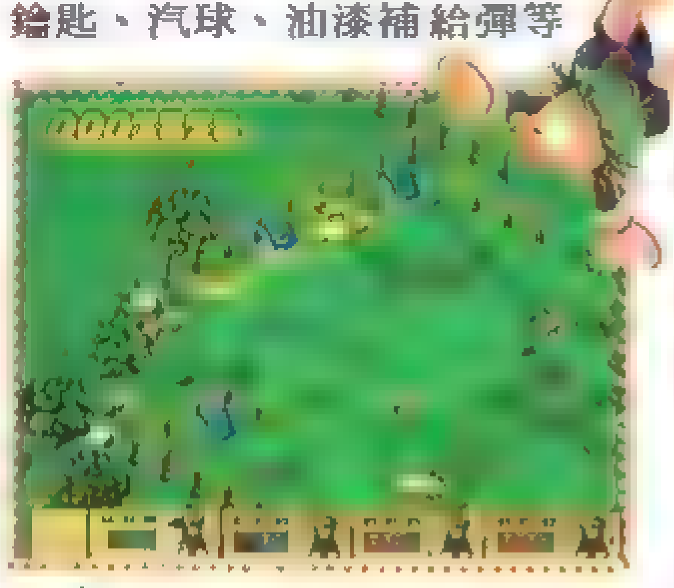
份處理的不好或是貼圖技術欠佳，往往讓人分不清楚到底這一層是比較高的或是比較低的？而且較為離譜的是有時候小旅鼠被打到時你會看到它『懸空』的躺在兩塊方形地板之間，在 3D 立體小旅鼠中就曾有旅鼠會『穿牆術』的事件發生，之前在玩「 3D 」的時候，一群小旅鼠來來回回某個地方時你會看到一個現象，去的小旅鼠和回的小旅鼠會彼此重疊而過，而在歡樂小旅鼠仍未將這個缺失修正，雖然這個問題對遊戲的進行不會造成啥影響，但總是覺得有那麼點兒可惜，可能是愛之深責之切的情結在作祟吧！

小女子是以滑鼠來控制小旅鼠的行動，（雖然鍵盤也可以使用，但『偶』個人認為還是用滑鼠比較好控制）所以玩家只要選好要操作那一隻小旅鼠，再到你希望它去的地方點一下，小旅鼠就會乖乖的走過去，不過玩家點選的時候可要小心喔，在你指定的路徑中小旅鼠



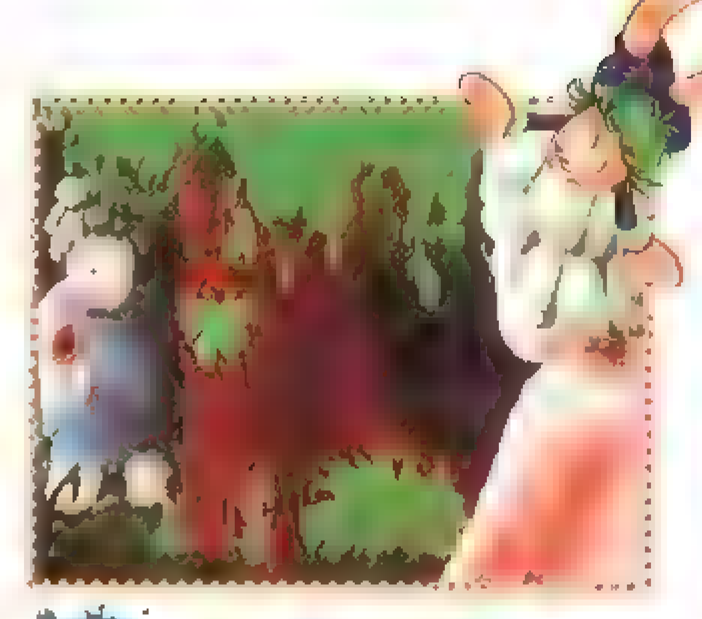
會自行判斷到達你指定處的最短路徑，若你點選的不好它可是會一命嗚呼的，因為有時候路是一條直直到底才轉個彎的，若你直接點選在轉彎處它可就葬身火海囉！而旅鼠剛從天而降時，有時可能一隻，也有時會有數隻（最多會有四隻）同時掉下來，玩家要在四隻旅鼠中切換控制，不過要小心喔！旅鼠剛開始掉下來時可是會一同行動的，若玩家沒有切換成控制某隻旅鼠時就有可能發生慘劇，因為旅鼠們的所在地不同，朝同一個目標前進時可能有的就會掉入火海，所以玩家要適時的切換控制的旅鼠。遊戲中也有許多的物品與機關，有些是幫忙你的有些是害你的，玩家要善用這些物品， 因為有時候

鑰匙、汽球、油漆補給彈等



可都是過關的必備物品喔！

這次的視角不像前作中那麼靈活，僅只有第三人稱視角一種而已，所以有時會造成一些盲點，玩家則要利用小旅鼠多走多看



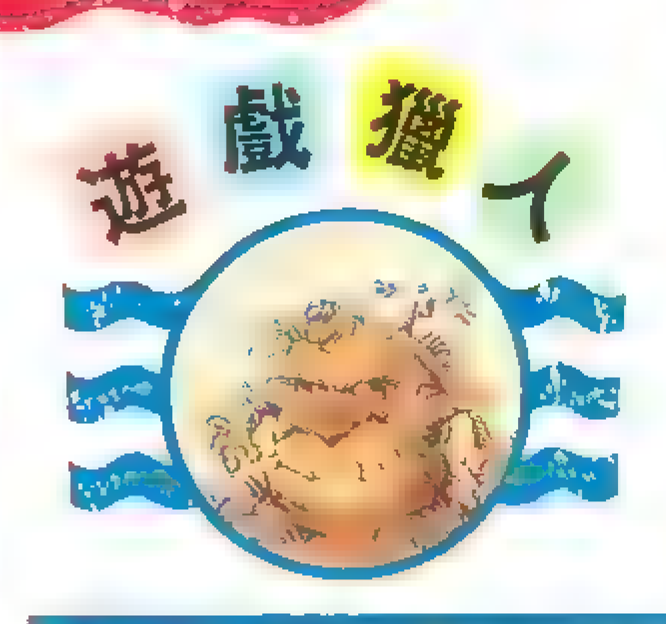
來了解地形狀況。音樂的部份相當輕鬆，很能貼切的配合遊戲步調，音質也還蠻不錯的沒啥可挑惕之處。寫到這兒該說說心得了，（稿費再撈下去，以後玩家就看不到皮蛋妹了）小女子我覺得歡樂小旅鼠的設計頗有開倒車之嫌，與前作相較之下並無啥長進，不論是謎題的難易、畫面的精緻、視角的切換等再再都比不上前作，玩過了歡樂小旅鼠給筆者的感覺是動作成份多於益智，玩家有時必需重覆四次相同的動作才能過關，因為一隻旅鼠僅能拿一面軍旗而已，這樣的 REPEAT 小女子覺得蠻沒意義的，而且其中一隻不小心出了 TROUBLE 就要全部重來，玩到最後已經不是動腦想要如何過關了，而是要小心翼翼的控制旅鼠；不過話雖如此，小女子我還是很喜歡小旅鼠的，可能就是太喜歡它所以要求也相對的更高，希望設計公司能做得更好以饗眾玩家。

群英會審 VER 2.1

 75	 78	 72
以 3D 立體斜角呈現的小旅鼠，常因必須重覆四次一樣的動作，使遊戲的動作成分大於解謎，另外在音樂、音效的表現也頗能切合遊戲的步驟。	遊戲將旅鼠總動員與百戰小旅鼠都納入其中，讓與其失之交臂的玩家也有機會體驗一下；歡樂小旅鼠中有些零星的缺失，但大體而言還是一套不錯的 Game。	以可愛旅鼠為主角的動作益智遊戲，由於採用斜向立體的畫面表現，所以在某些地方會造成盲點；另外動作成份大過解謎，也影響了本遊戲應有的娛樂性。

國外發行：SONY Interactive
國內代理：松崗
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486 DX33 以上
記憶體：4MB
支援音效：視窗相容卡
顯示模示：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／馬爾寇溫



喜歡熱門音樂的朋友們，在槍林彈雨中享受血腥殺戮的快感，解救你心目中的偶像團體！LONG TIME NO SEE！MY DEAR FRIEND。

當筆者從郵差先生手上拿到X革命時，看看封面封底，心中不禁又爽快起來；一場場的血腥殺戮又將展開，於是筆者兩步併一步，連滾帶爬，馬上就定位…嘿嘿！



X革命的遊戲目的，就是玩家扮演解救者；摧毀新秩序聯盟，解救出史密斯飛船合唱團的成員們，使他們的演唱會能順利完成。但誰是史密斯合唱團？基本上，筆者不是見死不救的人；但對於人質的底細也是得研究一番。為了加強解救他們的決心，也算是增加筆者之見聞，故移尊就教於一資深搖滾樂迷。據說Aero Smith（史密斯飛船合唱團）1970年是成立於波士頓的重搖滾樂團，成名曲Dream On至1995年共發行15張專輯。

劇情的發展始於洛杉磯的x俱樂部

史密斯飛船樂團正準備來一場熱力四射的演唱會，沒想到會場大門一開，迎接樂團的不是樂迷熱情的呼喊，而是新秩序聯盟的重裝攻擊直升機及武裝戰士團。你必需奮力突破重圍，救出他們。不幸的是樂團的成員仍是被新秩序聯盟的暴徒所綁走；接下來便是一場直升機追逐戰，這架直升機可說是韌性超強，要想置它於死地，不僅要接關多次，也是考驗你耐性的時候；單就在這一關，筆者按滑鼠的手幾乎沒停過，簡直快抽筋。這也算是另一種的職業傷害吧！當除掉直升機之後，出現三個不同的戰場供您選擇：

AMAZON JUNGLE　亞馬遜河叢

MIDDLE EAST　中東地區

PACIFIC RIN　太平洋海岸

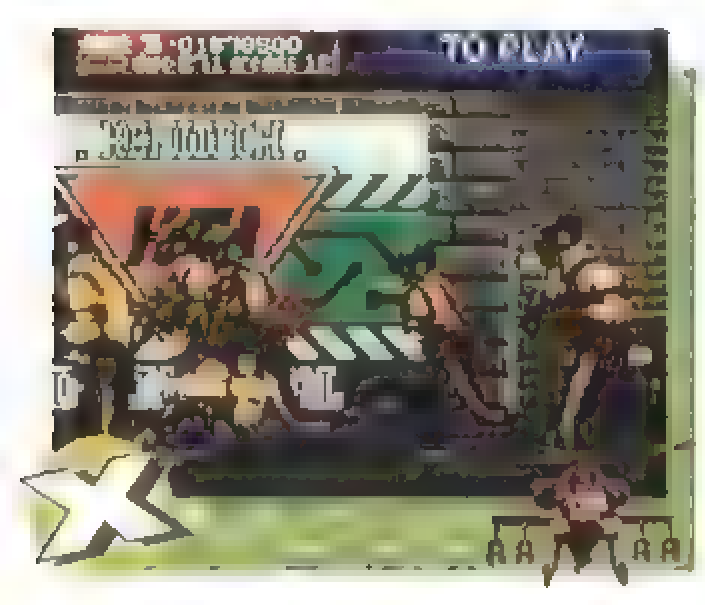
在這三處風格迥異的新秩序聯盟基地，其中的關卡重重，敵人的數目多如雨下，千萬不要鬆掉開槍的手指頭，好好去享受血腥殺戮的快感。對了，別忘了隨時向四處恣意掃射，不然您可就會漏掉許多好東西。

所謂好酒沈甕底；別以為人質回來就大功告成了，還想成為史密斯飛船樂團在 WEMBLEY STUDIUM 演唱會的座上佳賓。小心！敵人總在你疏忽失去戒心之時，再給你意外痛擊。建議您先別急，按下 pause 鍵，上上洗手間喝口水，養精蓄銳後，再給新秩序聯盟最後痛快一擊，讓他們從此在地球上永遠消失。



遊戲一開始即進入殺戮戰場，見物就射見人就殺（別擔心會誤殺無辜老百姓，因為不扣分），遊戲中遍佈著各式各樣的箱子，這些箱子可不是畫好看的，裡頭都藏著一大堆的寶物。開啟箱子之後，再次發射便可以讓寶物入囊，用以增強威力。另外將

CD 片瞄準窗戶、門、標誌等地方發射，亦會有意外發現。由於敵人太多，縱有機槍護身，但具摧毀力量的 CD 片也不是無止盡供應的；螢幕左上方或右上方即顯示您目前手上所剩餘的數量，尤其當敵方重裝武器出現時，無的放矢只會浪費您的 CD 片，惟有朝敵方武器閃爍的區域窮攻猛射，方能將之摧毀。在這重要關頭筆者試用滑鼠、搖桿、鍵盤三種操控方式，其中以滑鼠來控制最爲輕鬆順暢，殺得筆者直呼過癮。



在一陣陣槍林彈雨中，寶物的選擇要注意的是由於畫面移動過快，寶物的位置亦無明顯的標示下，通常沒有時間考慮要或不要，幾乎都是照單全收，不過有時還收不到，因爲射速不是很快。雖遊戲設計者準備了好幾種的特效武器，但常常是可遇不可求，往往玩家在醉心掃射之餘，武器威力時大時小，減少了玩家的選擇自主性。由於敵人的數目多的嚇人，子彈、炸彈、火焰彈、飛彈多的驚人，遊戲在設計初即有接關設計的打算。根據您遊戲 options 選擇難易度的不同，您可以有 10 至 15 次或 20 次拯救史密斯飛船的機會，如果您想要繼續遊戲的話，按下發射鈕就可以從您喪命處繼續接關。



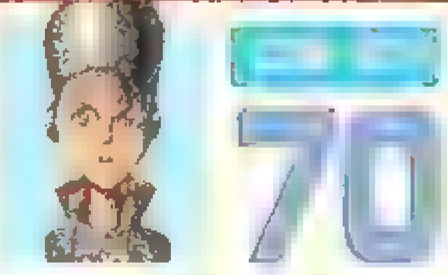
好話說在前頭，現在就來說點壞話。這個遊戲的畫面大體上還好，但就是亂了點，敵人多的不像話，幾乎連喘的時間都沒有，打久了還眞的會煩。而且體型比較大的敵人，像是直升機、裝甲車等等，命硬的不得了，除非用 CD 片猛 K ，否則就沒完沒了。這個遊戲最大的致命傷就是不太好會意，怎麼說呢？因爲遊戲中的畫面很亂，敵人超多，那些地方該打，那些不該打，並沒有明確的分別，而 CD 片的數量也是有限，不得不省著用，所以可能就會錯過很多好東西。而且遊戲沒有適當的指引玩家該打那裡，所以有些地方會讓玩家「入



定」，過了很久之後才恍然大悟。像在亞馬遜河叢這一關，筆者亂七八糟打一通之後，最後遇到魔王，一隻頭會伸縮的怪物，說起來絕對不誇張，筆者用雙打接關不下十次，猛 K 一個多小時，仍然無動於衷。筆者只好學人家玩小鋼珠，拿支筆插在鍵盤上，拿 VB 壓住滑鼠，洗個澡回來還在打，筆者試了兩次就投降了。筆者最後的感覺就是，拚命眞的很辛苦，沒事不要學人家搞拚命，要玩這種射擊遊戲，還是去外面玩大型的比較過癮，手裡拿把大槍，眞是酷斃了！說走就走！



群英會審 VER 2.1

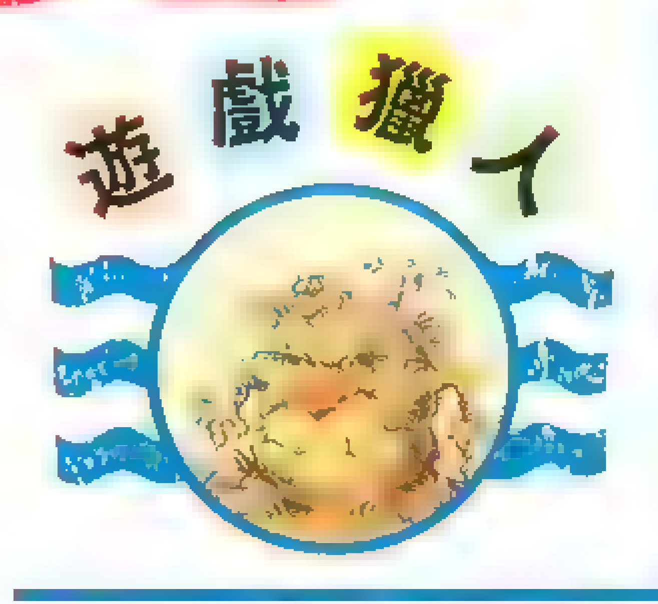
 70	 71	 70
由於美工方面的不甚理想，使得遊戲進行時的畫面無法清楚的分辨，而敵方強度太大容易使玩者感覺疲乏。	沒啥創新的一款遊戲，僅只是單純的拿槍猛掃，缺乏娛樂性，玩此遊戲要注意的是您的「滑鼠」，它可能在您長時間的重覆按壓下提早報銷喔！	類似大型射擊電玩 VR 戰警的第一人稱射擊遊戲，雖有著名合唱團當宣傳噱頭，但由於敵人過多且用色不佳；以及生命過高，使得遊戲成爲單純的接關一射擊，缺乏此類遊戲應有的可玩性。

國外發行：ACCLAIM
國內代理：英特衛
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS / WIN95
適用機型：486DX2/66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M/J
密碼保護：無
遊戲售價：990 元
測試配備：P-90、32MB RAM、SB-16、6X CD-ROM

REVIEWS

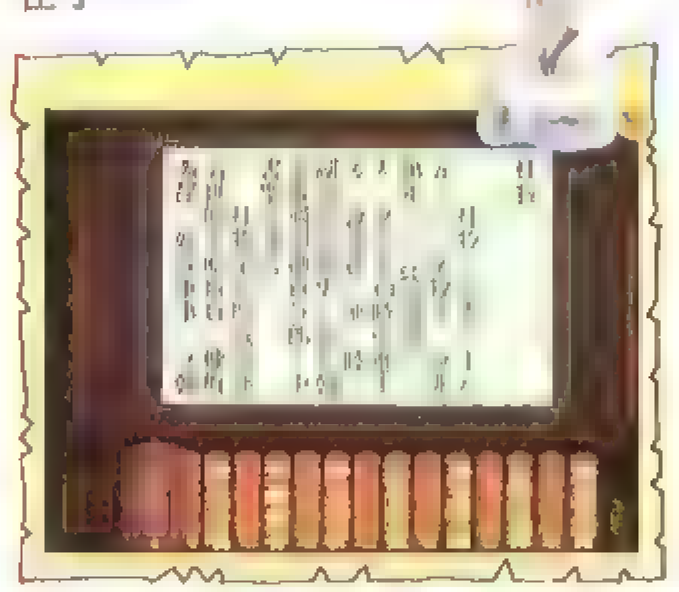
大唐詩錄





本文作者／潘得龍

這一套由岡業資訊公司出品的「大唐詩錄」號稱是全球第一套真正的中國風格冒險遊戲。事實上這片光碟可區分為兩大部份，一部份是電子書單元，也就是詩文賞析的部份。另外一部份則是稱之為「見龍在田」的遊戲單元。將唐詩以電子書的方式呈現出來，是光碟出版業者很容易動到的腦筋。至於如何運用多媒體的方式將唐詩的精華呈現出來，並提昇遊戲的趣味性，也就是這張光碟成功與否的關鍵所在了。



現在就為玩家們介紹這套複合式的遊戲吧！當您啓動光碟之後，首先會聽到古色古香的國樂，配合著相當富有意境的國畫動畫，給人的第一印象整體感覺起來還蠻不錯，接著便是一張繪有中國山水扇子的主畫面。扇面上有著兩個選項，一為「詩文賞析」；另一則為「見龍在田」。詩文賞析的部份總共包含了 66 首膾炙人口的唐詩。使用者可以依其竹簡排列的方式來找尋：詩文作者、詩文名稱、創作年代、佳句、地域、格律及吟唱等不同的內容。看這些分類就可以知道製作小組的水準應該有其相當豐富的內涵。

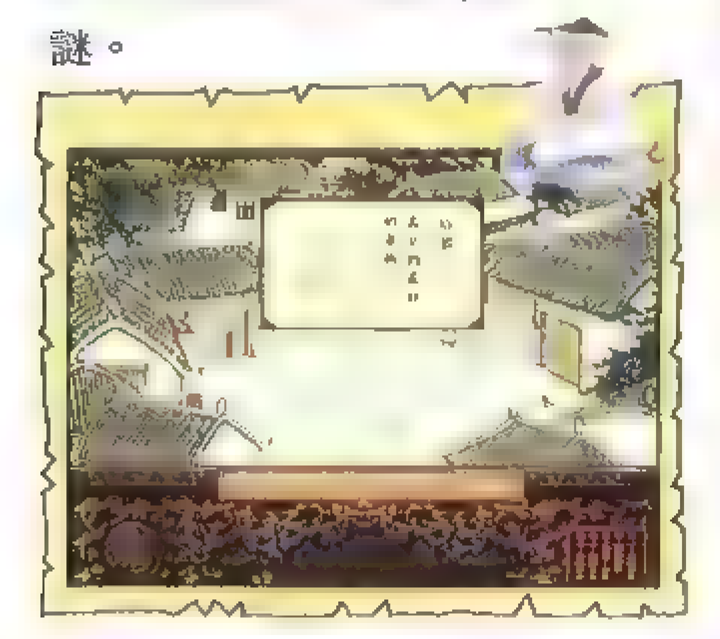
遊戲中的每一首詩都襯以中國傳統的繪畫，這些畫是以手繪再以軟體編修製成，因此相當富於「手感」。朗誦的聲調、發音聽起來非常的純正，也頗有韻律感。此外，除了詩文朗誦之外，還提供了詩文吟唱的部份，也就是將詩文以歌聲的方式唱出，這原本也是中國歷史唐詩中相當重要的一個面貌，甚至有許多的研究。但可惜的是只有寥寥幾首，若能在這方面的內容再加強、再深入些，可能會造成更強烈的迴響也說不定喔！嗯，如果能有卡拉 OK 的伴唱功能不知會怎麼樣？（算了當我沒說好了！）

在詩詞朗誦的過程中，如果將滑鼠置於疑難詞句上面，還會出現浮動的詞句註釋，這是相當貼心的設計，不過並不是每個詞句均有解釋。比起一般的國產電子書，這片光碟可說製作得相當的精緻，因此也可以說是水準之上。好了，優點說了不少，總也要說些缺點吧！和一般根據中國典籍製作的電子書一樣，「大唐詩錄」比起國外的電子書，動畫仍嫌不夠活潑，音樂的變化也不夠豐富，說教的意味也較濃，難道這是東方人特有的個性嗎？以電子書的適合程度來說，這不應該是學術性的研究光碟，若有學者想要由此光碟獲得什麼研究上的資料，那麼可能比較不切實際。至於本張光碟唐詩考據的部份做得如何，以及其詞句解釋的內容正確性，這不是筆者在此一言兩語所可以論斷的，但是在其手冊上則解釋說詩文的內容是蒐集了國內外許多唐詩版本彙整而成的。當然資訊業者，尤其是電子書的出版者應竭盡其所能的提供正確的知識給使用者，這才是負責的態度。整個看來，這張光碟基本上是老少咸宜的，但對象應該是比較適合國中以上程度，對唐詩有興趣，或想要藉著多媒體學習唐詩的青少年。但是如果對象是這些人的話，那麼筆者覺得無論在人物造型、多媒體效果應該可以更生動活潑些，使讀詩成為好玩的遊戲，吸引青少年玩得更快樂。

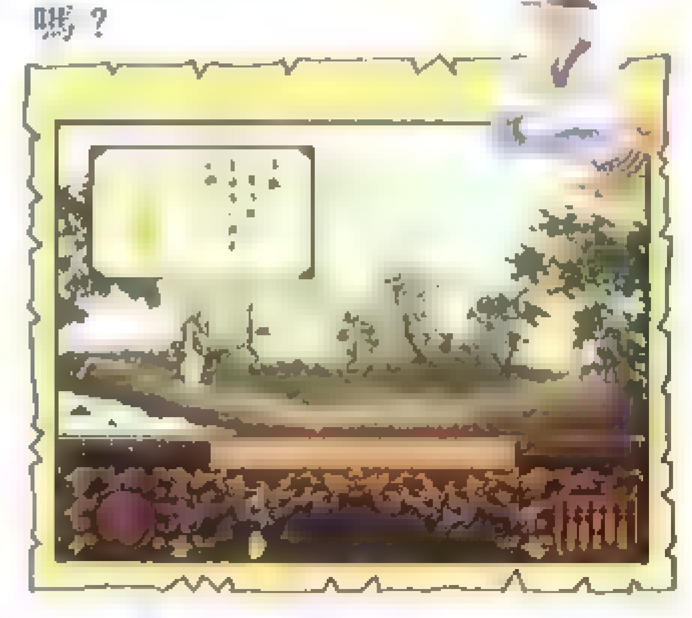


「大唐詩錄」除了電子書的部份之外，還有一個屬於文字冒險的遊戲單元，使得這張光碟與其他的電子書有著與眾不同的感覺。故事內容起源於十七年前宮廷中失蹤的一個太子，在冊立太子之前的一個夜裡，忽然一陣狂風括起，夾著淒厲的尖嘯，將窗猛地吹開房內燈火全滅，宮女的尖叫聲也響起，繼而是孩子的哭聲劃破夜空…，十七年後，陽光燦爛，一高崗之上，一位少年來到溪邊，胸前的玉珮發出七彩光芒，玉珮上的龍形圖案不斷閃爍

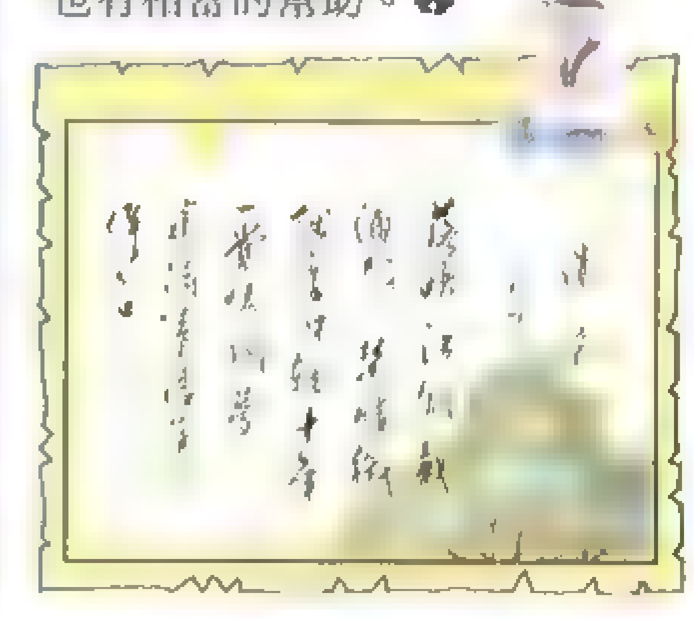
，忽然聲音從空中響起：「七月七日長生殿，夜半無人私語時」，少年心中的迷霧升起，因此決定尋找長生殿以解開這個謎。玩者就是扮演這位唐代少年，在遊戲過程中，必須應付詩文考試，發現帶有玄機的物品才能過關，並進而解開自己的身世之謎。



遊戲中的謎題設計、畫面、背景音樂都是十足的中國風味。基本上我們可以說這是個中國化的「凱蘭迪亞傳奇」，將畫面、角色以及音樂換一下就變像的。連謎題以及物品的類型都變像的，只不過謎題是中國風味的謎題，物品也換成中國人的東西。遊戲的內容總共有三大關，就內容而言算是相當豐富了，裡面也有不少有創意的謎題。遊戲中除了物品的獲得與解謎之外，還必須時常接受唐詩的測驗，所以如果以前沒有熟讀唐詩三百首的話，旁邊不放本唐詩還真的是難以過關咧！不要說過關了！簡直可以說是動彈不得，不過這倒是一個促進青少年學習唐詩的好方法。所以筆者建議玩家，如果唐詩的實力不夠雄厚，或是早已經還給老師的話，那麼在詩文賞析的單元裡您可能要頗為流連忘返一下才開始這個遊戲。就遊戲的操作界面而言，基本上只要有一隻滑鼠就可以玩遍整個遊戲，因此整個遊戲界面可說是相當的方便，但是滑鼠指標的變化功能仍嫌不足。例如，滑鼠指標不會隨著遊戲所要前進的方向而有所變化，這常會讓玩家不知何處有路可走。一般的冒險遊戲，玩家常常是依據滑鼠指標的變化來決定是否前進到下一個場景，或是只停留在此場景的某一地點，然而在大唐詩錄中則沒有提供如此的功能，難道說這也是謎題之一嗎？



遊戲本身提供了全程語音，人物的配音相當清晰，角色的變化也還算明顯，各有各的特色，不過這也是光碟冒險遊戲的「標準配備」了。音樂的話，雖然豐富性與變化性比不上國外知名的冒險遊戲軟體，不過也算是相當悅耳耐聽了。手册編輯算是水準之上，雖然 40 頁的篇幅並不算多，但是在安裝說明方面則相當詳細，圖例也蠻詳實的，對於一般的使用者而言，相信在安裝上應該是不會有太大的困擾。另外程式本身也提供了反安裝的功能，等到哪一天你已經尋回自己身世的祕密，便可以藉由此反安裝的功能從你的系統中清除乾淨。因此，整體而言，這是個相當具有創意的產品。將電子書與冒險遊戲集於一身，可謂寓教於樂。對於國內發展遊戲或CAI軟體的業者，是一股很好的帶動風潮。中國歷史文物本身有相當豐富的內容，若能有良好的媒介加以介紹，相信是一條很好的路。若您對唐詩有相當的興趣，相信此款光碟會給您帶來相當的樂趣，同時對於正在學習中的青少年而言也有相當的幫助。



群英會審 VER 2.1



企圖以中國化的風格來創造一個優美的中國唐詩世界，但由於說教意味濃厚，且人物動作生硬不自然等因素，使遊戲性大打折扣，若要說是冒險遊戲還不如將它當成教育光碟更為貼切。



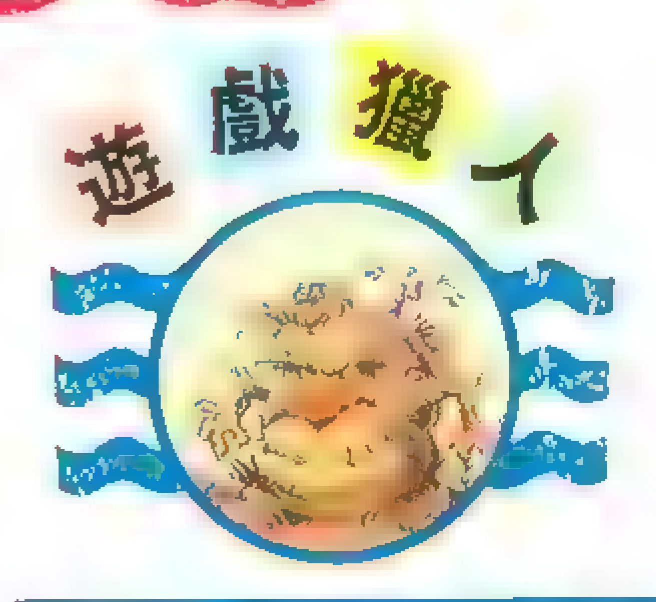
大唐詩錄是一套十足中國風味的遊戲，劇中的場景皆以山水畫繪製而成，相當有特色；將電子書也設計進遊戲中，頗有育教娛樂的功能喔！



極富中國風味的冒險遊戲，結合了電子書及冒險遊戲，使得遊戲具有寓教於樂的功能；而濃厚的文學氣息及中國古典風味，也是國內遊戲界中少見的另類作品。

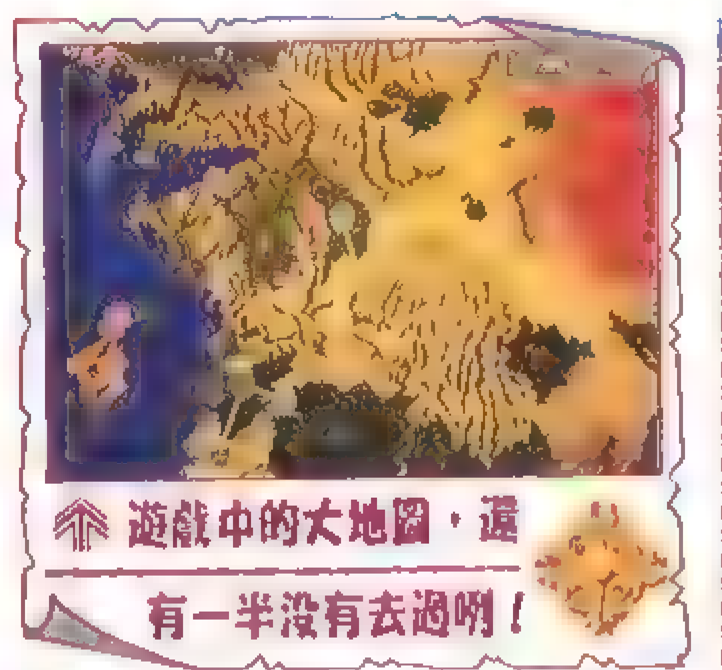
設計公司：岡業
發行公司：岡業
遊戲類型：文字冒險
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/WIN95
適用機型：486 SX 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：780 元
測試配備：P-100、32MB RAM、SB16、MAUI WAVE TABLE、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／無責任天使





遊戲中的大地圖，還有一半沒有去過咧！

在我十六歲時，我的養父留了一封信給我，上面寫著：「你現在已經不是一個普通村民了，你的真正身分是維斯帕尼亞王國的王位繼承人－亞里斯王。這個髮飾與短劍是你父母的遺物，你父母死在哥爾坦尼亞國的鐵蹄下，而人民在哥爾坦尼亞國王達尼格勒的統治下更是民不聊生。希望你能鼓起勇氣，招募天下英雄，推翻哥爾坦尼亞暴政，為你的父母報仇。」看完了這封信，我決定立刻向北方啓程，而我最好的朋友卡西斯和湯姆森也要跟我一起走. 我們三人就這樣向北方的未知世界前進了…



村莊的畫面

以上就是「亞里斯王物語」的故事，我想各位讀者應該一眼就看出這又是一個王子復仇記的故事了。沒錯，這正是這一類型的遊戲，也就是你在遊戲的進行途中，會找到越來越多志同道合的同伴，然後一路攻下去就破關了。玩者也不用花什麼腦筋去解迷，只要把人物練得更強就好了，不過倒是要花一些時間在戰術上。因為本遊戲是 R.SLG（策略角色扮演遊戲），不是 RPG。也就是像「天使帝國」那一種類型的啦!!



在商店中抽獎，所得的就是該商店賣的東西

在「亞里斯王物語」（以下簡稱物語）中戰鬥為遊戲第一要務，第二就是地圖。在「物語」中有一張大地圖，其中有不少的據點。而這些據點在遊戲初期並不會全部顯示出來，玩者必須攻下一個據點後下一個才會出現。每個據點並不一定會發生戰鬥，有些只是觸發事件。進入據點後取而代之就是一張圖，不要懷疑，就是一張圖而已。然後依劇情出來一些人給你一些情報，叫你再往下一個據點前進。總之，你就是不看劇情也沒關係，只要你卡住時，把所有的據點走一遍之後，相信就可以找到出路了。



戰鬥場景

「物語」的戰鬥中，沒有所謂的「勝利條件」你只要把畫面中看得到的敵人通通幹掉就對了。若是隊友死亡後，可以去神殿復活，但是若是主角死掉的話，那可就是 GAME OVER 了，所以請好好的愛護主角，不要讓他死了。敵人的動作也沒有什麼 AI 可言，只會一味向前攻擊，不過會專門找 HP 最低的人打。而筆者也發現遊戲中的一個 bug，就是法師施法的問題，法師施法會消耗 HP，筆者有一次就一直用法術，用到 HP 變零，結果你猜如何？結果是法師的 HP 又全滿了（是 HP 破表喔!!）然後法術當然可以一直用了。強吧!! 因為在遊戲中沒什麼特別的變化，所以在進行遊戲的過程當中會覺得有點無聊，感覺上每一場戰鬥都是一樣，只是場景與敵人變了而已…。不過在戰鬥中的對話，筆者倒是覺得蠻好玩(笑)的。

「物語」的美術表現上可以說是令人跌破眼鏡，由於日本的遊戲作品通常對美術部份的要求都非常嚴格，沒想到這套遊戲竟然…（筆者正在為想不出來形容詞而發呆 !? ）人物的造型雖然



神殿，集復活、轉職、祈禱於一身的神殿

是由日本名漫畫家（畫實驗人形奧斯卡的那個）所繪製的，可是呈現在螢幕上的圖形只有造型準確以外（廢話，用SCAN的嘛！），其他真的是一無可取。筆者向玩 98 GAME 的玩家詢問過，這個遊戲大概是四年前的吧，這種圖形跟那時候的同期遊戲（如龍騎士三，天使帝國一）也是算很差的。不僅網點使用的技術非常差，而且連色彩的運用都有問題。戰鬥地圖的區塊更是少，以至看起來戰鬥地圖的重複性很高，沒什麼變化。而遊戲中唯一的動畫就是戰鬥動畫了。戰鬥動畫是以視窗出現的，已正視角來進行，就像是快打旋風一樣。可是呢，這個小人也是畫的醜斃了。這類型的遊戲最大的賣點就在攻擊和法術效果，在「物語」中這兩樣可以說是沒有任何的效果，在螢幕上你只會看到兩個醜醜的小人互相你攻擊罷了。而法術更是不用說了，沒有任何會令人引起想看的慾望。筆者之可以玩下去的動力是因為想看看後面有沒有更好看或更好笑的畫面罷了！



切引之鎧，什麼是「切引」啊？？

說了這麼多的戰鬥與缺點，各位是不是聽的有點灰心了呢？其實這個遊戲並不是沒有優點的。「物語」的優點就是他的人物屬性設定很完整，一般的日式遊戲對屬性的設定通常會很簡化，不過在「物語」玩者可以看到一大串的屬性。　不過說實在的，為什麼施法術要消耗 HP 呢？難道法術施多了會七孔流血到死嗎？還有一點不錯的就是物品與法術的查詢說明，作的真的不錯，其物品的樣子、屬性說明…等等都寫的很清楚。然後，裝備與查詢人物屬性都是在同一視窗下進行，所以跟換武器與防具時，也不用再跳到別的視窗去看數值到底有沒有改變，在同一個視窗就可以看的很清楚了。還有一個不知該說是缺點還是優點，由於遊戲劇情變大的，所以到遊戲中後期時人物會很多，大概二、三十個以上，到了這時候，玩者要管理這些角色可就頭大了。要為他們裝備武器時，玩者就要跑遍大半個地圖才能把武器湊齊。



在大地圖中會有對話的場面出現

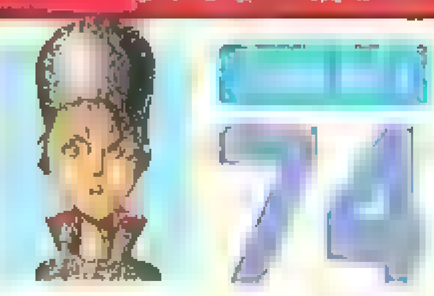


開打囉！！

「物語」在各方面的表現來說，可以說是一個過氣的遊戲。沒有足以吸引人的聲光效果、沒有刺激的戰爭，不過他卻有一個還不錯的設定。若是將這個遊戲以現在的美術與音樂重新包裝過，想必是一個不錯的遊戲。

PS: 若嫌遊戲在光碟執行太慢，可將檔案全部COPY到硬碟，才 13MB 而已．

群英會審　VER 2.1



74

不知為何出版公司會代理此款歷史稍久的遊戲，由於是角色策略遊戲，所以玩者必須一個一個去下指令，至遊戲中期人數太多，玩者容易因重覆的動作而厭煩。



72

頗為八股的陳舊劇情，各方面的表現甚為平庸，無法給予玩者高度的娛樂，是美中不足之處，在設定另屬性方面的設計滿詳盡的，若能在聲光部份加以改良，相信會更好。



70

以王子復國記為背景的戰略 RPG ，由於遊戲中的人物造型由日本名漫畫家所繪製，所以頗引人注目；但其它表現皆不甚理想，就目前水準而言，稍微過時了些。

國外發行　GUST
國內代理　松崗
遊戲類型　R+SLG
發行版本　光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX33 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：650 元
測試配備：P-90 、 32MB RAM、SB AWE 、 MGA 、 10X CD-ROM

REVIEWS





天地無用

自從看到天地無用的廣告後，就一直注意這一個遊戲，等到出片時我立刻買了一套，果然不負我所望，這個遊戲實在非常好玩。不過雖說是個遊戲，感覺上反而有點像是一本電子小說（好像所有的日式 AVG 都是如此？）。遊戲中的人物可說跟錄影帶中一模一樣，不論是有點白癡的天地、豪放的魎呼、或是那個超級自戀的阿重霞，都完整重現在遊戲之中，再加上精美的畫面， CD 音源的音樂，令我這個天地迷感動莫名。

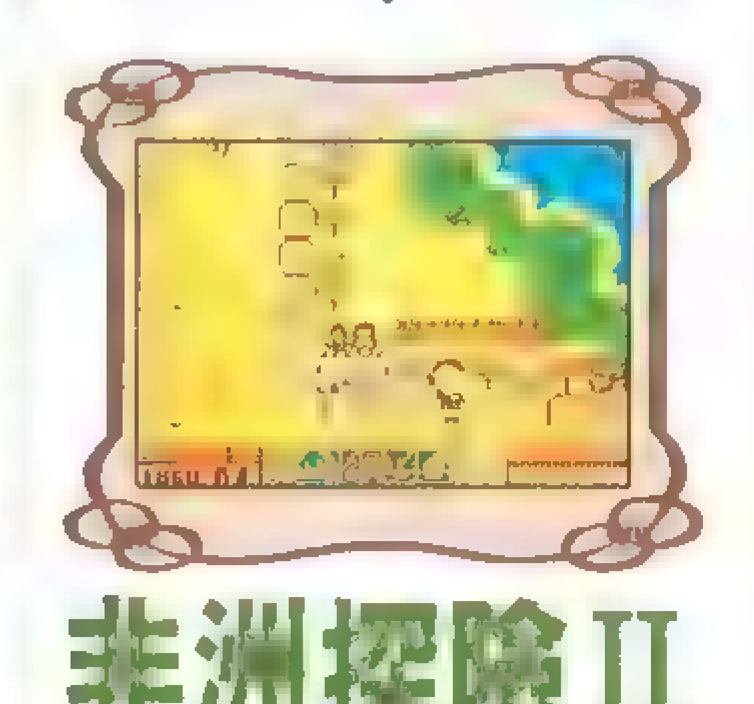
玩家扮演的天地身處於五個美女之間，魎呼和阿重霞的天地爭奪戰依然持續，脫線的美星一樣把天地家搞得天下大亂，而且繼承〝天地〞系列的優良傳統，許多笑料都是帶有〝顏色〞的（不要問我是什麼顏色…），使的整個遊戲生色不少，即使是 GAME OVER ，津名魅還會出來講一些有的沒有的，可以說是從頭到尾絕無冷場。雖然遊戲不長，但多線多重結局的架構，令人想一玩再玩，耐玩度十足（這段文字眞像廣告詞…）。

另外値的一提的，遊戲中可以玩到一個鷲羽特製的問答遊戲，裡面問的都是一些動畫裡的題目，但是有個很重要的一點…題目實在太難啦！〝砂沙美穿什麼顏色的拖鞋？〞〝某某 CD 總共幾分幾秒？〞天啊！這種問題是誰出的？使得一向自詡爲天地通的我信心大受打擊。如果你能毫無錯誤的答完十個問題，那你一定是天地無用的忠實擁護者，一般玩家想要達到如此的境界實在不太可能。不過只要能過關就可以看到鷲羽的獎勵畫面，而且她還會講一些很有趣的話（不好意思，經過十數次的奮鬥後終於破台!!），各位請多多努力。

話說回來，沒有任何事物是完美的。這個遊戲的手册對於遊戲中的主角們的介紹非常簡單，這對於我這個天地無用的 FAN 當然是沒問題，但對於那些沒看過動畫的玩家來說，可能就會玩的一頭霧水。另外還有一點令我很疑惑：爲什麼外包裝和手册上有許多非本遊戲的 CG ？明眼人一看就知道那些是〝天地無用！極樂 CD-ROM〞中的東西，害我一買到遊戲時以爲本遊戲 CD 版有附贈那些東西，以致於血氣翻騰（太興奮的緣故），結果…嗚～，這嚴重傷害了我幼小的心靈。只是不知道有沒有代理商願意代理該片光碟，以彌補我心靈受到的創傷…另外就是遊戲的互動性不高，不過這也是一般日式 AVG 的通病，不能算是很大的缺點。

無論如何，除了一些小問題外，這片遊戲的表現可以說是遠遠超越一般的日本遊戲，是天地迷的人絕對沒有任何理由能錯過。至於那些沒看過天地無用的人請先研究一下動畫再玩這個遊戲，也許你會得到不同收穫喲！

／S.H.M.



非洲探險 II

從小就非常喜愛紙上遊戲所帶來的樂趣，全家大小圍成一圈七嘴八舌的一起玩遊戲。自從在雜誌上看到非洲探險 II 之後，就對這款遊戲付出高度的關切，說實在的，非洲探險 II 的包裝實在不太好看，它外觀粗粗的，而內裝是用瓦楞紙包起來的，拿起來的感覺不太好。而且現在的遊戲都是光碟版的，已經很少出磁片版了，雖然這樣可以照顧到沒有光碟機的玩者，但是對我們這些已有光碟機的人就太不方便了，尤其是剛好買不到光碟版的時候，光是等待 INSTALL 的時間就花去了不少。

在進入遊戲之後，首先是詢問玩者要不要更改職業，才會開始遊戲，玩者可以在這裏選擇自己喜愛的職業，以後每次經過都會詢問一次，雖然我到現在還是不知道職業對扮演的人物有什麼影響，不過看著那些玉米大王、金礦大王、…大王等等的封號，心裏還是蠻高興的。遊戲裏有各式各樣的建築物、物品，每樣東西看得出來都經過精心的設計，非常的漂亮，像是油井、玉米田、咖啡田、金鋼礦場等等，隨著級數的不同而有不同的風貌，還有會在地圖上走來走去的危險動物，玩者必須使用子彈將牠們趕走，或是趁牠們還沒有坐下來的時候趕快走過去，要不然失血過多就要進醫院了！

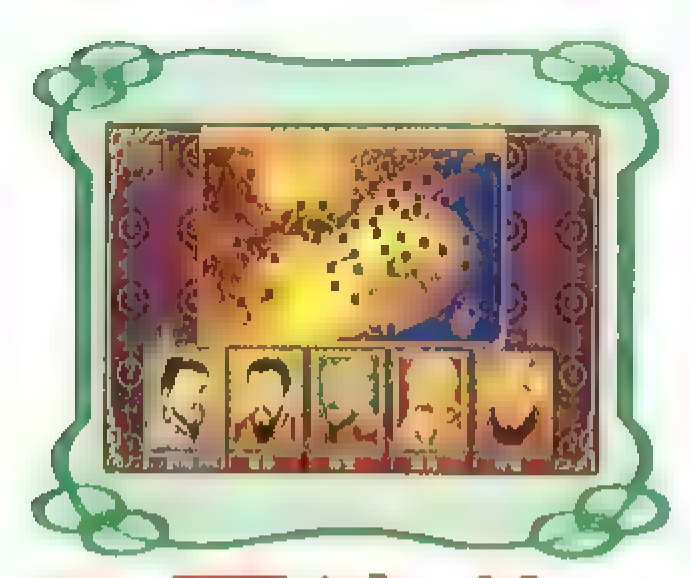
遊戲分爲探險模式和大富翁模式，筆者玩的是探險模式，玩者必須在外圈累積一定的裝備之後才能進入內圈，所以可以在外面拚命的蓋房子、建遊樂園、拚命的賺錢，最好玩的是若買到連在一起的地之後，就可以將它們全部都建旅館，等到全部都升等成爲三星級飯店時，就可以將它們合建成爲五星級飯店或是渡假中心，看到連續三塊地合建成的大型建築中心呈現在眼前時，那種滿足的感覺眞是沒有辦法可以形容。

等到進入內圈之後，就可以開始找鑰匙了，鑰匙的所在地並

不會顯現出來，要剛好走到那一格才找得到，找到鑰匙之後，就可以進瀑布中間的古墓入口了，古墓裏的難度較高，常常沒走幾步路便會遇到一堆災難，所以在外圈的時候，就要好好準備一堆裝備用品，免得好不容易進來之後，又得出去補充裝備。

總之這是一套非常好玩的大富翁遊戲，若是你跟我一樣對大富翁情有獨鐘，來試試這款非洲探險Ⅱ，相信你不會後悔的。

／小漁

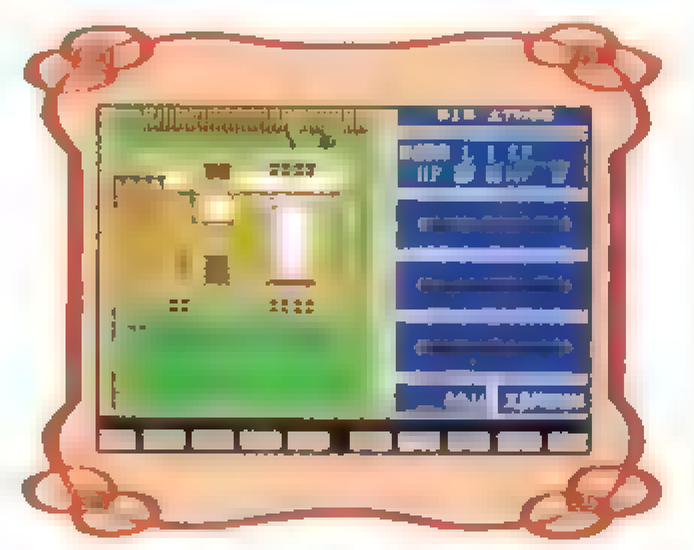


三國演義Ⅱ

期待以久一拖再拖的三國演義2終於出版了，熱愛策略遊戲的我當然第一時間搶購。但是想不到遲了半年多的遊戲竟然會有這麼多的問題，我的電腦是486DX-33的舊型號，而我發覺智冠大部份的遊戲並不支援一些舊的顯示卡，因為我已在龍騰三國、馬場大亨及現在的三國演義中發現，當我在進入遊戲時在移動滑鼠後會有殘影的現象，雖然在三國演義2中已有修正的程式，但是也許是我的電腦太舊吧！殘影的情況依然，然後在遊戲中我把丁原的城攻下並把他斬首，事後竟發現他還存在而且還不只一個，而是有十三個之多。這真令我百思不得其解，在這十三個丁原裏我竟然沒有一個能用的，無論在［戰爭］或［內政］的指令中，於是我只有把他再斬首，但是他竟然再次出現在野裏。

另外在我派八隊兵馬攻打一個城時，而對方也派出八隊兵馬守城，竟然要一小時才能攻陷，天啊！怎會這麼會這樣呀？還有音樂怎麼會斷斷續續呢？為何我選的君主是那麼多天災人禍呢？不過當然在這遊戲中也有它的優點，像單挑的那一項指令眞的捧透了，那個立體的畫面可以說在所有策略遊戲中最頂級的，它的畫面加上自已可以出的招數，眞的令我讚嘆不已。但不知是否我的等級不夠未有拖刀計這項指令選擇，唯一令我失望的，就是在單挑這項指令中若我打勝了，便會把對方殺掉，只有敵方武將逃走才能生存，不過還好修正版已推出了。在修正版上沒有了十多個丁原，沒有了拖刀計，也沒有了很多3D畫面和天災，音樂也正常了，沒有再斷斷續續，但是殘影的情況仍然持續。

／日落



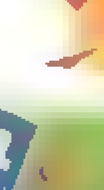
英雄傳說Ⅰ

這個遊戲在電視遊樂器上相當有名，但因為我家沒有遊樂器的主機，所以一直無法見它的廬山眞面目，幸而遊戲公司進行改版的工作，讓我終於圓了昔日的夢。這款遊戲的年代相當的早，所以沒有今日RPG華麗的攻擊動畫，戰鬥僅使用最簡單的方式表達，不過這仍然不能阻止我對它的瘋狂，在昇級時會有五至七點的能力增加值讓玩家調整能力，因此可以創出理想的角色，且戰鬥的自動模式可節省打鬥的時間，使昇級更加快速。這個遊戲中最不合理的是難度設定，難度分為四級：地獄、困難、普通、容易，我開始時將難度調到地獄，心想沒有難度如何能當遊戲，玩了一會兒快瘋了，因為昇級大約要打五十場戰爭以上，經驗和金錢實在太少了，後來我將難度改為容易，果然經驗和金錢相差三倍，這使我回想到當初玩天使帝國Ⅱ時向最高難度「無法無天」挑戰，敵人的等級高我五級，難道遊戲難度就只有經驗値之差，為什麼不能將難度定在AI 的差別。

英雄傳說Ⅰ的故事結構為王子復仇記，為了報殺父之仇而開始追殺亞克丹斯，順手拯救被怪獸侵擾的各國，最後變成了消滅惡神阿古寧的終極聖戰，故事全無支線，可以說相當容易，唯一的難題是在終章時找不到船往惡神阿古寧的城堡，令我相當困惑，直到我突然想起卡烏路村的龍，才解決這個問題，這相當有創意，只可惜這隻龍的用途只有飛行，不能幫忙攻擊敵人。故事的結局發生180度的大轉變，主角賽里歐斯一行人打敗了阿古寧後，在阿古寧死前，從其口中得知人類破壞的世界，於是一度用業火消滅人類。這使我不禁想起今日的地球，正受到人類破壞，也許有朝一日，正如「釣魚台風雲」中的外星入侵者，帶領大軍將地人消滅，拯救受人類殘害的萬物。

英雄傳說Ⅰ在音樂的表還算不錯，好像是CD音源，可是我放在音響中，卻播放不出聲音，不知為何遊戲中音樂卻要讀取光碟，如果光碟片能燒錄CD音軌，採用雙用格式，才能充分利用光碟的功能，而且光碟內經壓縮後的原始資料容量不大，如果將英雄傳說Ⅰ～Ⅳ，放在同一塊光碟，不但降低製作的成本，而且也方便玩家收藏，對雙方都有利處。

／追風少年




情劍山河
地址：台北市忠孝東路四段
服務熱線 (02)7732426

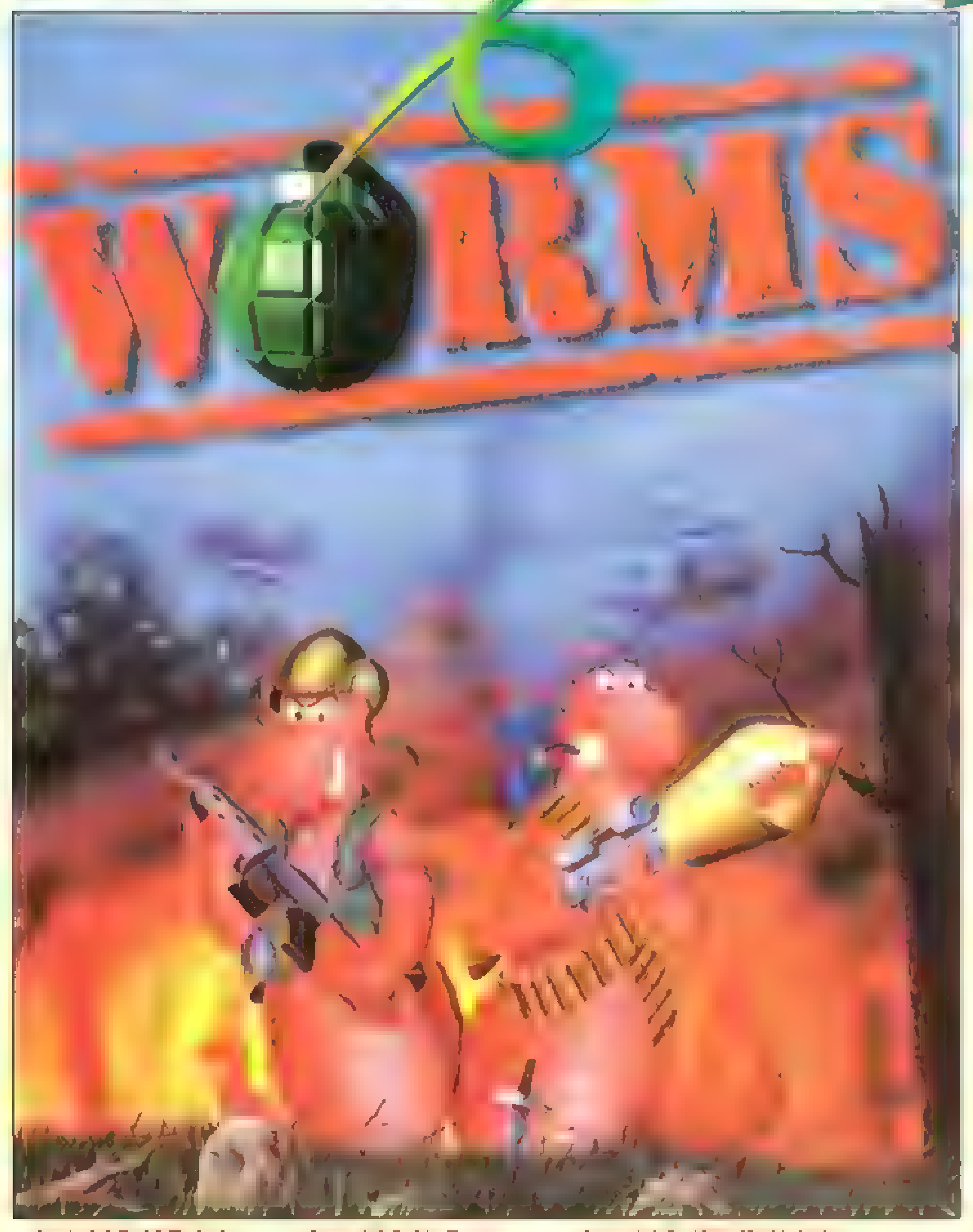


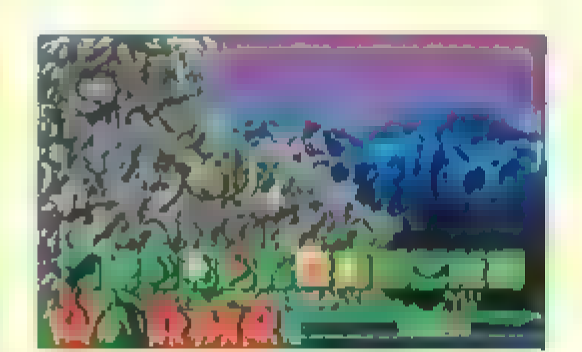
REAL SIMULATION GAME OF NAVALBATTLES
2601
帝國聯合艦隊
戰略游戲
AI-101
皇記二六〇一年（1941年）十二月。
帝國聯合艦隊機動部隊接獲動員令，
將以迅雷不及掩耳之勢殲滅敵人艦隊！
隨著歐洲戰場不斷的擴大。戰雲已悄悄地
遍佈全世界。眼前，太平洋戰也不例外，
戰事也不斷地擴大當中…您就是
這一次機動部隊之指揮官，我們
將帶領您進入時光隧道，
讓您親身體驗歷史，
改造歷史。
NEXUS
3G Incorporation Co., Ltd

百戰天虫

向你的E.Q.挑戰

爲慶祝榮登英國
遊戲排行第一名
即日起
再送網路連線資料片

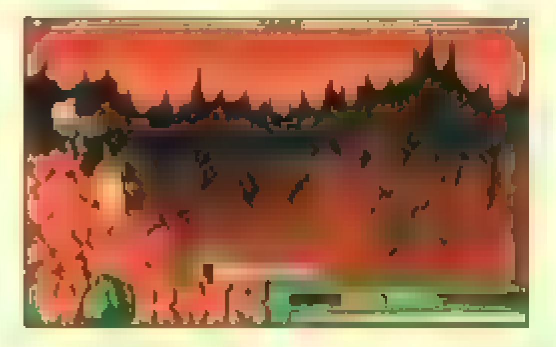




●不用數據機也可16人同時對戰



●遊戲適用年齡 6歲到99歲



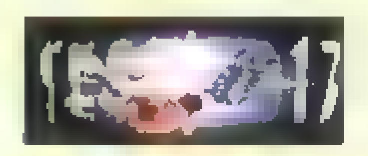
●無限多的關卡向你的E Q 挑戰



●大爆笑的動畫讓你回味無窮

超級爆笑、超級好玩、超級傷腦筋
最適合大小朋友一起玩





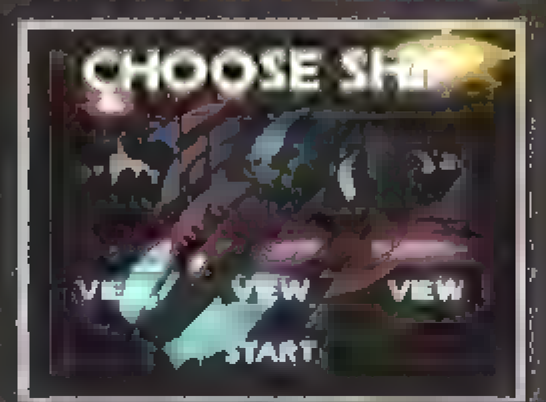
全省熱烈發售中

土人也瘋狂



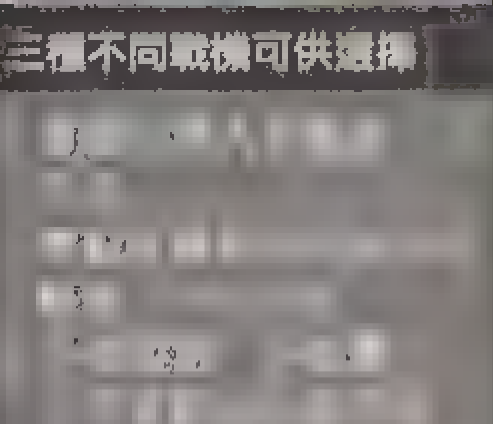
火線再動員 風爆大行動
盡你所能 終結一切！

刺激、震撼、高挑戰的
橫捲軸射擊遊戲出現了！



三種不同戰機可供選擇


可兩人同時進行遊戲




超大型的守關頭目

熊貓軟體股份有限公司 台北縣中和市宜安路77



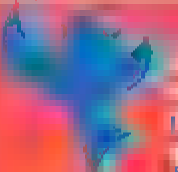
PANDA
水滸傳
梁山英雄
明年!!請注意熊貓的動作
豹子頭 林沖
東京人氏
八十萬禁軍
槍棒教頭
青面獸 楊志
關西人氏
將門之後
鬼靈精
東京人氏
心靈機巧
林沖府女侍
花和尚 魯智深
關西人氏
一拳打死鎮關西
出家為僧

1月1日
正式上市

恭賀新

朱紅血

THE LEGEND OF HEROES IV



Falcom
授權代理

春驚喜大放送



最後一章：最後的敵人是……？

培利亞斯展開了強烈的攻擊，但是亞威等人也不是泛泛之輩。

亞威：路提斯，掩護我！

路提斯：安古魔法～！

在實戰中學得的攻擊方法，確實收到了成效！

培利亞斯：可惡，宇宙中不會有這樣的流程，我接收到的啓示……

亞威：啓示……？

培利亞斯與亞威都同樣收到真實之島的啓示，朝這個理想來謀和世界的目標，等於走都在命運之路上努力著，但是就只有導向「恐怖」這一方面，似乎是走得偏激了一點……。

培利亞斯：好吧！把門打開吧！你自己去尋找真正的答案吧！

培利亞斯在一聲淒厲的慘叫聲後，消失在一陣閃光底下，留下的四個人，穿過了最後一道門。

歐克多姆神：把我叫出來的……，就是你們嗎？

亞威：把你叫出來的人已經死了！不是我們，抱歉！我們必須用這一把劍把你消滅！

歐克多姆：這樣也好！……但是人類啊！就算你們再怎麼樣盡力去改變流程，也無法有消事實的！

亞威：不過，我們也同樣地無法親眼看著你去進行破壞。

「人類將神埋葬」

最後的打鬥蓋上了休止符，但是前方尚有未知的試鍊在等著亞威雖然他們都還不知道….

——英雄傳說IV　朱紅雪

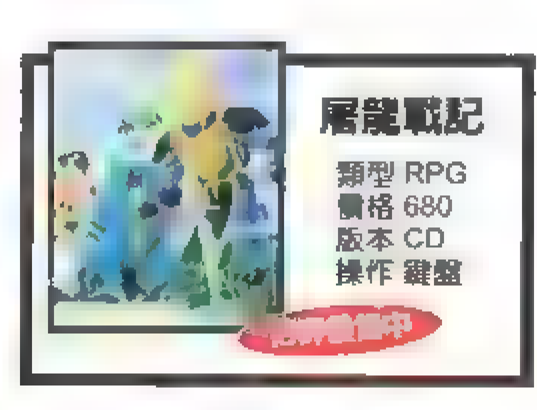
★日本CONPUTIKU雜誌榮獲讀者票選玩過最好玩的遊戲第三名

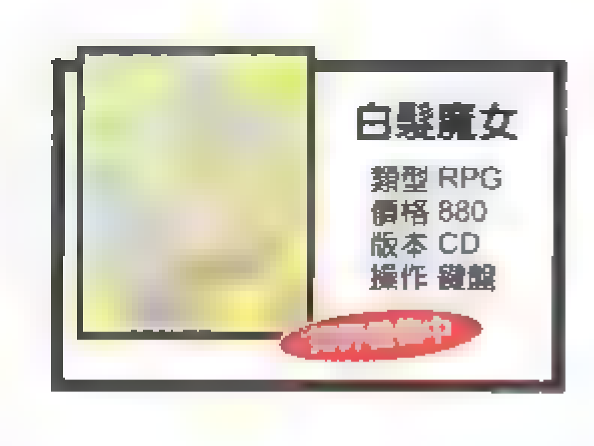
★日本CONPUTIKU雜誌榮獲讀者票選最想買的遊戲第三名

★日本LOGIN雜誌銷售量排行榜榮獲第九名

絕對超值









天堂鳥資訊有限公司

Falcom 授權代理


新春驚爆登場
遊戲類型:SLG
上市日期:12/16
創世封魔傳
遊戲類型:大富翁
上市日期:1/6
黑道當家

Brandish 2

魔界重現

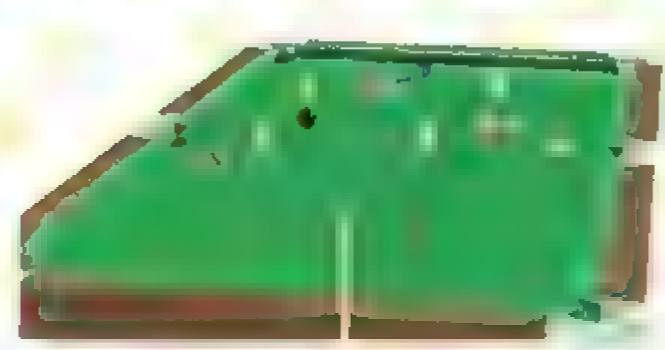


真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！

邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



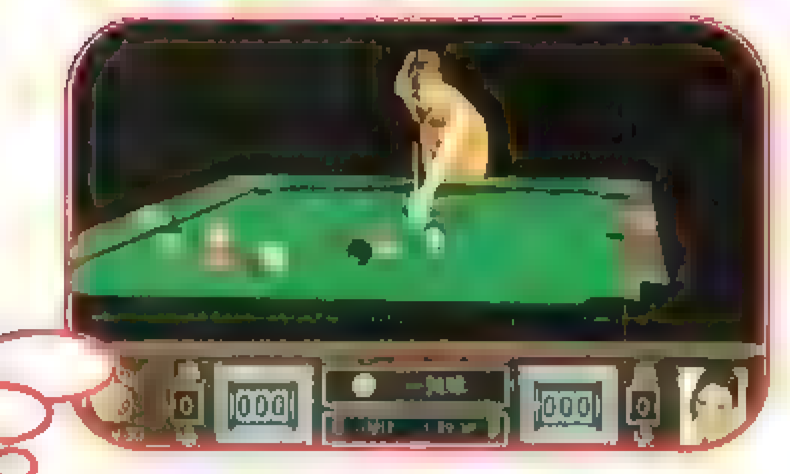
當我握住她那柔柔的小手...



我們要去打撞球！



我今天約她了！！



還好我玩過『美少女撞球』！嘻嘻！



天哪！一桿進洞！

相印．帥呀．



心簡直要飛上天了...



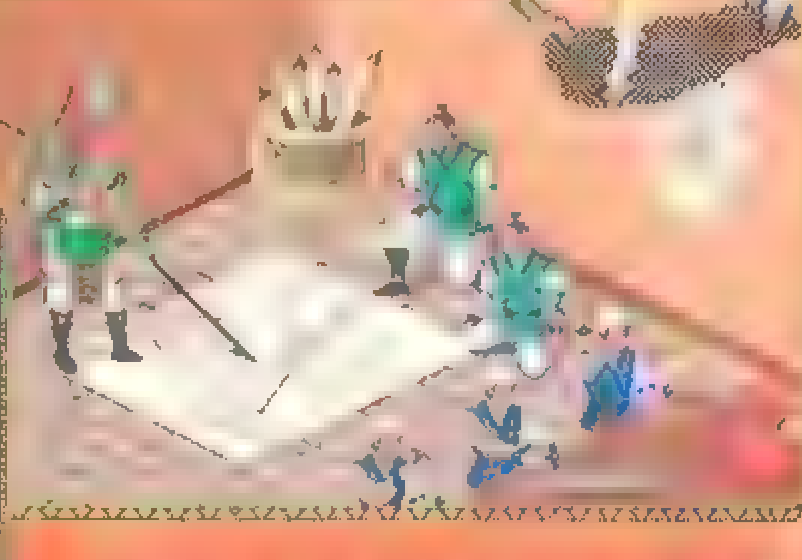

封神
仙風陣陣滾沙塵，
奇術異寶鎮邪魔。
一部充滿神仙與妖魔的戰略角色扮演！


演義

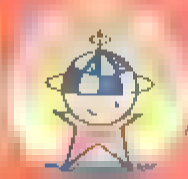

全世界最酷、造型最奇特的奇人異士大集合！











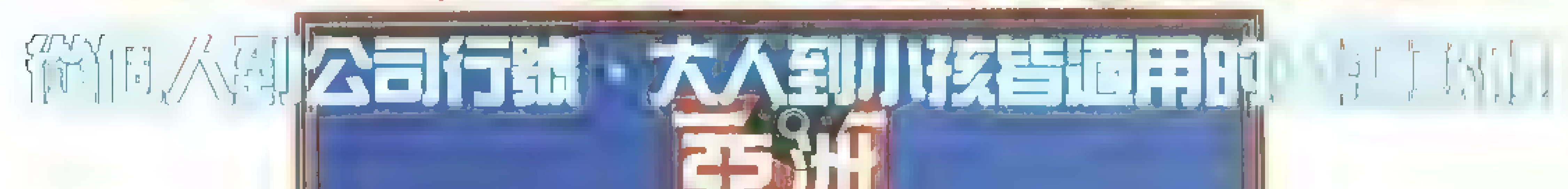


魔島大富翁
金光閃閃瑞氣千條
太陽高高霞光萬道
若要快樂必玩魔島
不想悶死快玩魔島
包笑包好玩
迅速致笑歡樂到底
大人小孩必烹最酷的朋友
賓狗、對對碰、打小蜜蜂等４大中古遊樂場等你來闖！
遊戲可和電腦或其他３位朋友一起玩，共有４個種族，每種人都有其獨特遊戲性格。
卡片滿天飛，害人樂無邊！有四、五十種包括戰鬥、機運等卡片可用，偷襲別人真是暗SONG在心中哦！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



新蜀山劍俠
和劍法幻妙的美麗俠女
一起闖盪江湖、體會人生！
．劇情多舛坎坷兼逗趣笑料。
．超震撼大型戰鬥場面。
．飛劍齊射，大法並施。
．仙家奇寶一併出籠。
．絕美人物，詭秘散仙。
．神秘煉術，精彩謎題。
．古中國庭園勝景。
龍騰三國
集角色扮演、
策略和戰略於一身的
經典三國遊戲
＊物品裝備琳瑯滿目，助你打場漂亮勝戰。
＊氣候變化與地形會影響實際作戰情況。
＊出神入化的九大類計謀，敵人望風披靡。
＊與城內村民交談，可獲得不少的寶貴資訊。
＊龐大的地圖與迷宮山洞更增樂趣。
劉伯溫傳奇
揭露奇門五術之謎
並預測中國命運的歷史傳奇
．多線劇情多結局，由玩者決定劇情！
．探討中國玄學，包括命卜相醫山精華。
．多層次複合式場景，更有立體的感覺。
．數十首古樂樂曲，還有逗趣驚奇小動畫。
．戰略戰鬥模式，採即過即K之打法。
．拍案叫絕的字謎及絞盡腦汁的謎題。
．演繹中國最準的預言書一推背圖由來！
戰略迷總動員，誓死保衛釣魚台！
＊最新式的武器。
＊十五場全新戰役。
＊超強的情報系統。
＊核子武器大對決。

國內首屈一指 電腦軟體大本營



亞洲軟體

亞洲套裝軟體

公司寶典

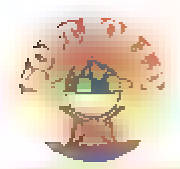
產品介紹：







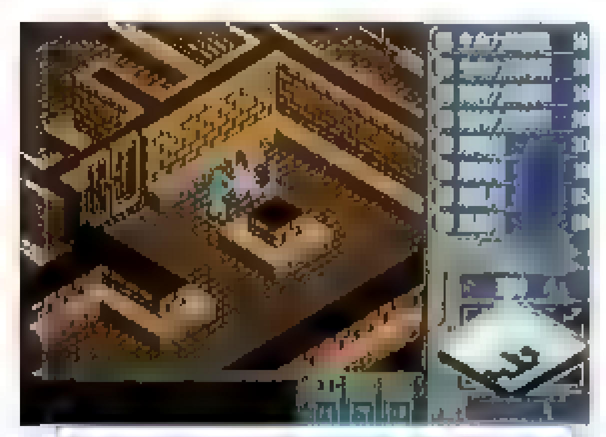
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976，815-1981
傳　　真：(07)815-0910



代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250,251
(04)2020870 (02)7889188
購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號 41081300
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司



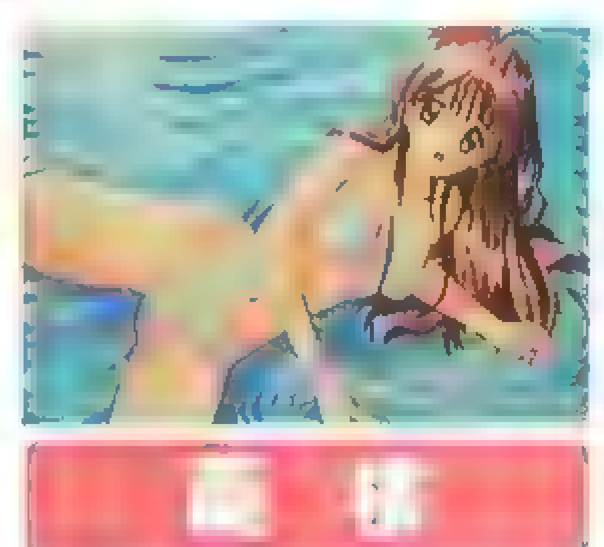




Brandish VT





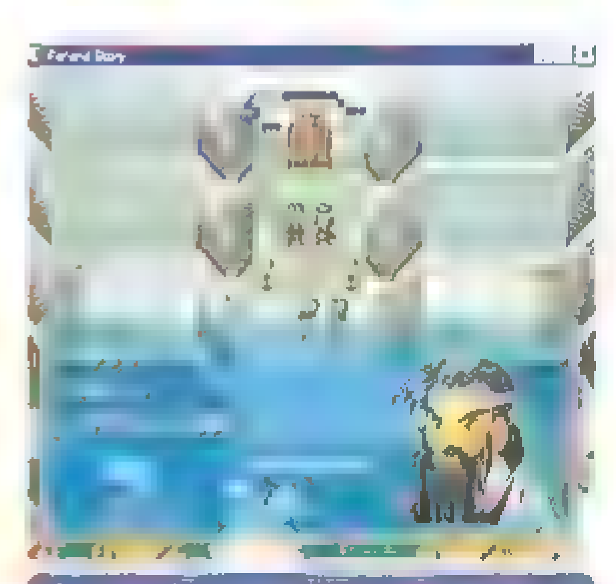


列車長最近收到不少讀者來信，原本想多掛載一節信箱列車來回答各位讀者的問題，奈何載重量有限，只好在此先跟各位讀者說聲抱歉了！不過列車長先利用這裡的短短篇幅，先回答最常提到的問題—『爲什麼沒有 H-GAME ？』

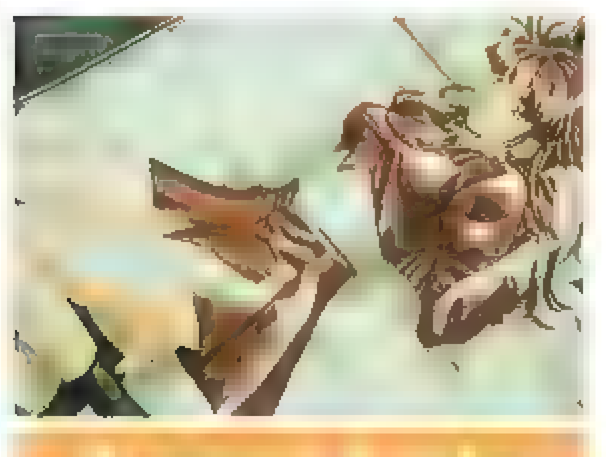
在 98 上的H-GAME 仍佔有將近 70% 的比例，爲了讓各階層的讀者都能夠接受本專欄，所以列車長特地挑選出較不會引起爭議的圖片來刊登；雖然較不煽情，但唯美度可都是我們作家群在衆多圖片中精挑細選的哦！

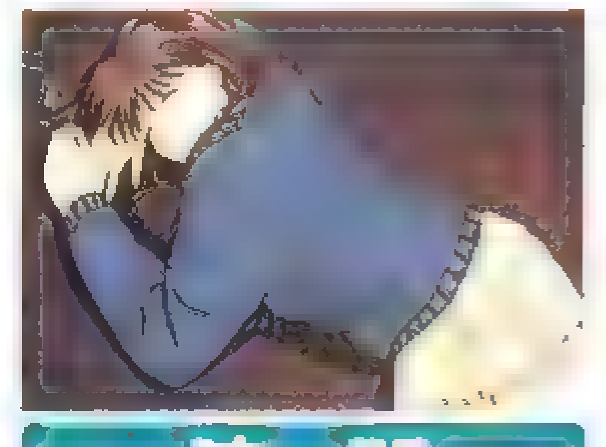
你滿意本列車的服務嗎？如果各位有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『 JR 新幹線』收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！

/LYC



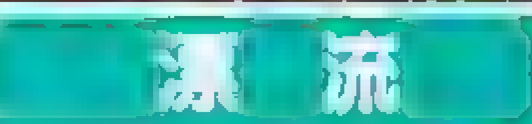






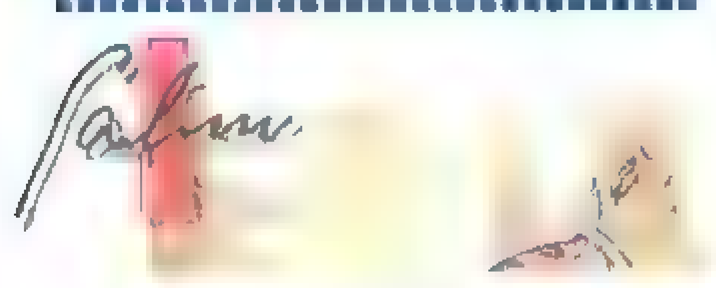












- ARPG
- Falcom
- PC-9801
- 未定

在 Falcom的 homepage 上寫了一行小小的字，「這是日本 Falcom 公司的『 98 最終作』」，這話可不是筆者可以隨便亂說的；在 98 和超任上相當著名的 Brandish 系列（星間遊俠）就要揮別 98 ，投向 windows 的懷抱了，所以這次製作小組也卯足了勁，在遊戲系統上做了相當大的改變。到底有那些值得期待的東西呢？看看不就知道了嗎？如果玩家對這個感興趣的話，不妨到 http：//www.falcom.com/ 下去瞧個究竟。

[illegible]

和 Brandish 3 （以下簡稱 B3 ）不同的是，三代中採用俯視的角度，因此在變換行進方向時必須旋轉，這也是 Brandish 系列作品一向的特色；不過在 Brandish VT（以下簡稱 VT ）中則取消了這項設計，而改採 45 度的 1/4 俯視視角，對 ARPG 而言，常常要做旋轉的動作之後才能攻擊或移動總是不怎麼方便，在使用這種視角之後，可以大大地提高行動的便利性，不過缺點是有某些盲點存在。



VT 中的遊戲視角
B3 中的遊戲視角

在 VT 中還追加了和角色息息相關的特殊指令，利用這些指令，可以讓你的冒險之旅更加順利哦！

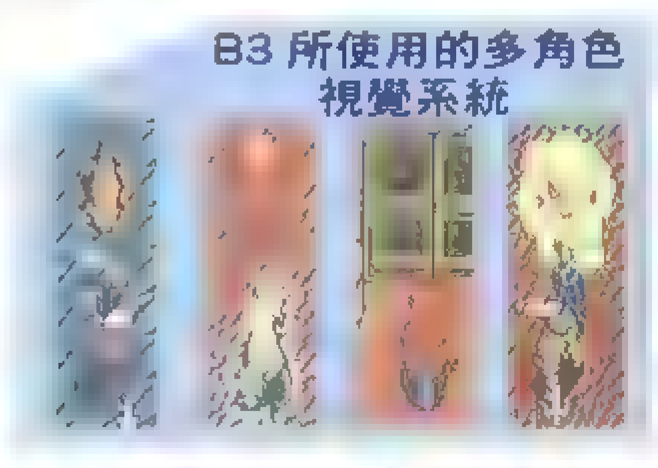
伏：這個指令只有 Dee 和 Clare 可以使用，在遇到障礙物阻擋的時候，可以用爬行的方式通過。雖然不是挺光明正大的做法，但是對本來就生活在陰暗角落的主角而言，也不會損其顏面；在對付某些上段攻擊的魔法時，還可以趴下來躲過魔法攻擊，這就是 ARPG （動作 RPG）的魅力所在。是個很好用的指令哦！

盜：這是 Dee 專用的特殊指令，現在知道為什麼我們偉大的主角是生活在見不得人的世界中了吧！這項指令可以用來偷取 （非玩家控制角色）身上的物品，當然也可以從敵人身上撈點油水；如果能練到爐火純青的境界，可以解決許多蠻力不能解決的困難哦！

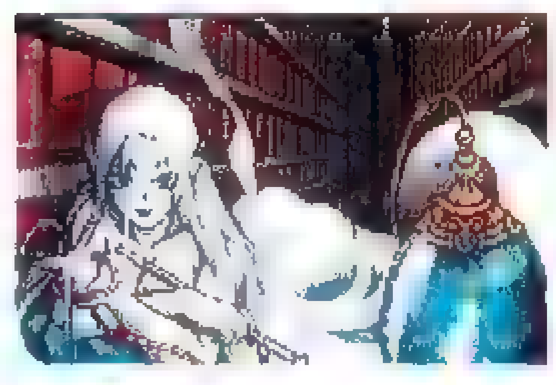
祈：在 RPG 中魔法一向是相當吸引人的，不過每次只要一想到用魔法就得帶一些瓶瓶罐罐的東西，還得擔心魔法點數用完了怎麼辦；在 VT 中使用魔法的 Clare 可以利用這個特殊指令來加速魔法點數的回復，讓你日操夜操一樣猛如虎哦！

進化的多角色視覺系統

VT 改良了 B3 中廣受好評的多角色視覺系統，畫面會隨著所選的角色不同而有所不同，如此一來對於所遭遇的情形，在不同角色的狀況下，也會有不同的處理方式和視覺享受。遊戲中的角色具有善、惡兩種不同的隱藏屬性，會依事件的處置方式而改變，遊戲最後也會依照角色的善惡屬性安排九種不同的結局。



B3 所使用的多角色視覺系統



VT 所使用的多角色視覺系統

自動繪圖系統

B3 基本上是一個平面式的 ARPG，所以它的自動繪圖系統也是平面化的，不過在 VT 中就有了些許的不同。雖然不是 3D 的圖像（如果用 3D 來畫的話，可能會讓人眼花撩亂吧！）但是增加了一倍的顏色標記，可以讓玩家隨心所欲地在你重要的地點做上標記，再利用遊戲所提供的自動移動系統，只要在地圖上點一下，就可以馬上到達你想去的地方了。VT 中好用的提示版也做得比 B3 漂亮多了，雖然只是一塊不起眼的石板，不過卻能知道許多重要的訊息呢！



VT 的自動繪圖系統

B3 的自動繪圖系統

[illegible]

你想過要自己創造一個遊戲中人物的肖像嗎？在 VT 中提供了玩家這樣的功能，讓玩家也可以拿起生銹的畫筆，在螢幕上畫出你所喜歡的角色面孔；當自己創造出來的角色活躍在遊戲的舞台上時，那種成就感可比和你用同名同姓的陌生人要興奮許多的。



角色介紹



類別：玩家
種族：人類
職業：盜賊
年齡：17
性別：男

檔案：吉達王國西南阿斯拉特人，父母死於戰爭砲火下，被寺院住持收留。寺院火災後無處可住，便過著四處流浪的竊盜生活。

特性：使用長鞭爲武器，可使用護具爲護心鏡和護手；具有小偷的能力，可以偷取 NPC 和敵人的物品。



類別：玩家
種族：精靈
職業：召喚士
年齡：15
性別：女

檔案：絲蘭帝國爾國威爾斯人，自幼失母，由僧院撫養長大，在僧院中學會了巫術。

特性：以杖爲攻擊武器，防具可以使用戒指。攻擊力低，有精靈召喚術和獸化法術。



類別：玩家
種族：???
職業：戰士
年齡：???
性別：???

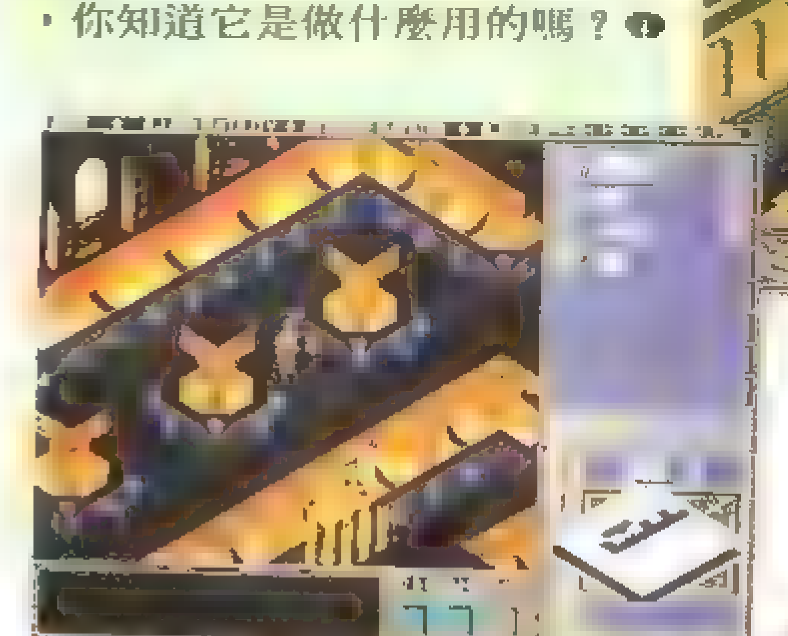
檔案：失去記憶，身份不明的 Quien，他的名字是「我是誰？」的意思。

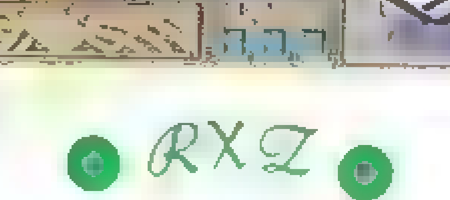
特性：擅長用劍，可使用鎧和盾等重武器，推測應該是武士或遊俠之類的人。攻防能力十分平均，同時也具有魔法力，是個值得信賴的伙伴。在遊戲中段的舞台登場。

全滑鼠操控的介面

至於 NPC 的部份就不多介紹了，有興趣的玩家可以到網路上看個究竟。VT 是一個即時動作 RPG，除了戰鬥之外，玩家還是可以和遊戲中的人物交談以獲得相關的訊息。完全利用滑鼠操作，不管是移動或是下達作戰指令都可以用滑鼠完成，裝備畫面中有許多種不同顏色的小框框，你知道它是做什麼用的嗎？











- AVG（18禁）
- Active
- PC-9801
- ¥7800


月光下的天使

西元1999年12月25日，聖誕節…。人們在和平與怠墮的日常生活中日復一日，早已忘卻先知的預告與諸神的誓約。黑暗惡魔魯西法跨越了二千年的時空，眼見離復活之日爲期已不遠；這世紀末神聖的一天，竟就是人類最後的審判日。幸而天界諸神尚未放棄對子民的最後一絲希望，派遣天使前往人間尋找具備神之印記的人，以期能挽救這場空前浩劫；不約而同地，惡魔魯西法降臨大地時亦需具有神之印記的凡人作爲附身，方得行功完滿，於是魯西法也派遣祂豔絕天下的妻子莉莉絲作爲地獄使者，在人間作肅清的前導任務。神魔大戰於焉揭開序幕，悄悄地迎接這最後默示錄的到來…

天使與惡魔

京都。故事主角日下部眞還是每日渾渾噩噩地揮霍他的高校生活，直到今晨的一件改變他生活的大事發生－無獨有偶地，班上同時轉入了兩位國外轉學生，一般地貌驚四座，而二人均同樣地對主角表示好感，這二人便是天使蘇非雅與魯西法之妻莉莉絲。兩人將目標鎖定主角，當然是爲了一樣的目的－只因這命運之鑰繫於主角的身上。此時玩家便可以決定自己要走完的命運－是要接受神的庇佑，還是向惡魔的一方靠攏。並沒有絕對的是與非，只因各方皆有足以讓您信服的說詞，從此弱不禁風的主角便要在這眞實與謊言之中引導世界的未來。事實上遊戲內刻意安排天使與惡魔的觀點，除了讓玩者有多線劇情與不同的事件發生外，更有助於瞭解故事來龍去脈與增加不少的耐玩性。


大膽的見面禮

青梅竹馬的女友

信？不信!?

迷死人不償命的莉莉絲



傑出的遊戲品質

這是由 Active 公司所發行的「Angel Halo」，意指天使頭上的光環。本遊戲各機種版本均同時發行，包括 PC98 磁片版、98 CD-ROM 版、與 Windows CD 版。CD 版本中錄製了 CD-DA 音源與全程語音，但筆者購入的卻是磁片版，只因磁片版有那大大的包裝外盒，甚是美觀；而 CD 版卻是單薄的一片獨立包裝，也因此只得忍痛割捨那動人心魄的全程語音…算了，就當作沒這回事，因為本遊戲在圖形、音樂、腳本等方面樣樣均是十分傑出。

先談談圖形方面好了，本遊戲是由大名鼎鼎的「聖少女」先生（當然不會是本名）擔綱原畫，什麼？沒聽過!? 那說到「麻雀幻想曲」系列您應該就不陌生了吧？是的，筆者個人亦相當喜愛他的作品，「Angel Halo」更是聖少女先生首次執筆的冒險遊戲大作，圖量相當的大。風格更是承繼了「麻雀幻想曲三」以來的大膽作風，簡直就是…咳！一流。其中對於天使蘇非雅的清純美麗，與相對於惡魔莉莉絲的大膽媚惑刻畫更是入木三分，圖形回顧的功能在此可是絕對的實用。

受感召的椿

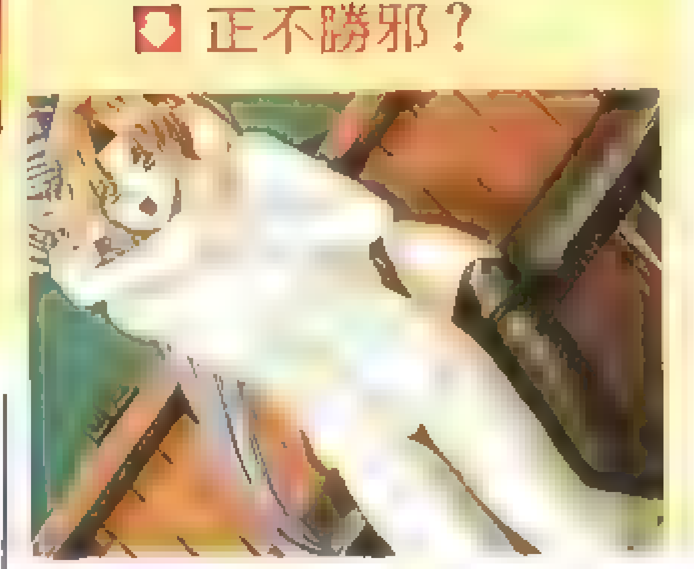


黑暗一方的結局

故事舞臺既是發生在京都，自然遊戲內的背景取材也是源於京都－如嵯峨野、渡月橋等場景，均活現於螢幕之上。音樂編曲更是難得的佳作，完全能溶入劇情部份，配合不同的場景，作出最完美的搭配。在 FM 音源下尚且能有如此優美的音色表現，相信在 CD-DA 音源下必會有更驚人的表現。

至於劇本部份，難度並不高，選擇肢也不會太複雜，一開始就可以很容易地決定善惡的道路。一旦選了天使或惡魔的陣營，非但劇情是以不同的視角進行，連登場的女性角色都不盡相同，有些角色還是得多花些時間方能找著頭緒的。故事的結局雖說是多線式，但其實也不過五種之多；更重要的一點是，其實本遊戲並沒有 Happy Ending！也就是說，無論您作何努力，魯西法的復活卻終將成為不可挽回的事實，差別只在於世界的壞滅或將希望托付給下一個未來罷了。這樣的結局，對現下的人們來說，或許有些反諷的意謂吧！

正不勝邪？

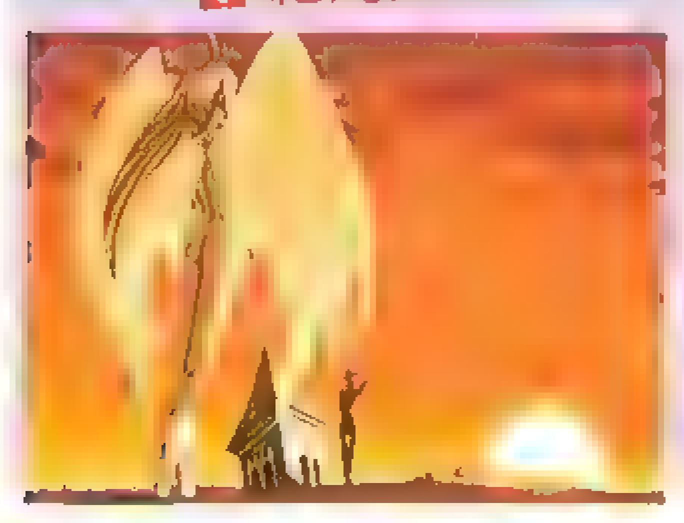




魯西法的真面目



結局之二





與魯西法決戰的天使們



向天祈禱的二位天使

[illegible]

整體來說，「Angel Halo」確實是近來少有的佳作。絕佳的圖形與音效，值得一再把玩的劇本，更給了玩者一個引伸出來的觀念：並非天就是善，暗就是惡，常常在我們觀念裡的想法也不見得是對的。這是題外之話，非要以戒慎恐懼的心情來看待它，而是衷心希望每位玩家在玩完遊戲時亦能有所收穫。在此並推薦本遊戲給各位喜愛正統日式冒險遊戲的諸位玩家。

●朱原弘●



- AVG（18禁）
- Silky's
- PC-98001
- ¥7800

您曾經想像過自己是那呼風喚雨、人見人怕的大魔王嗎？您能了解魔王內心裡的世界嗎？眼下就有個現成的機會，爲非作歹非夢事－您的一念之差，就能使生靈塗炭；只消您一聲令下，世界爲您囊中之物。您將會發現，魔王與凡夫俗子相同，也有悲歡離合、七情六欲。這是由許久未曾出版新作、在臺灣知名度頗高的『Silky's』公司的最新力作－「Be · Yond」（以下簡稱BY）。

本遊戲內容大意如前所述，當主角從黑暗中醒來時，卻驚見那連無知小兒也會嚇得忘了哭鬧的魔王尊容，主角當然也是屁滾尿流，撒腿便跑；無奈卻如何也逃不出那魔王的五指山，無論如何躲藏，魔王總不離自己的眼前。在一陣混亂之後，主角猛然驚





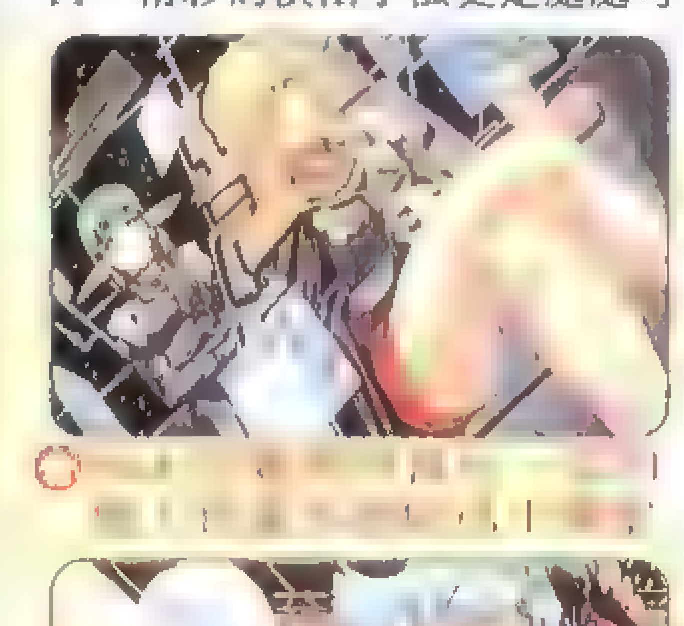
覺，原來周身皆是鏡子，鏡中駭人的魔王便赫然是自己！而劇情舖陳的倒敘手法更是令人拍案叫絕，遊戲開始時原本殺人不眨眼的大魔王，在彈指間便使得整個宇宙防衛艦隊灰飛湮滅，而當玩者扮演魔王角色時，才知原來魔王是在不知情的狀況下誤打誤撞毀了防衛艦隊。雖然是那麼無辜，但這筆帳還是得記在您的頭上，誰教您是人人退避三舍的大魔王呢？

雖然如此，大家還是不要以太認眞、太嚴肅的心態來看待本遊戲－因爲它是標準的無釐頭式喜劇。劇情依段落共可分成十章，劇中不乏令人捧腹的鏡頭與對白，精彩的演出手法更是處處可













見。劇情採多線式的作法，但分歧點並不是很明顯，因此有志看完全部結局的玩家，可能得多花些時間與心思。既然身為一個魔王，身邊總少不了一些女性的角色來陪襯，本遊戲登場的女性角色共有六位，各有屬於自己的結局。劇中人物的個性皆十分鮮明逗趣，角色造形亦是可圈可點。

特殊的系統介面

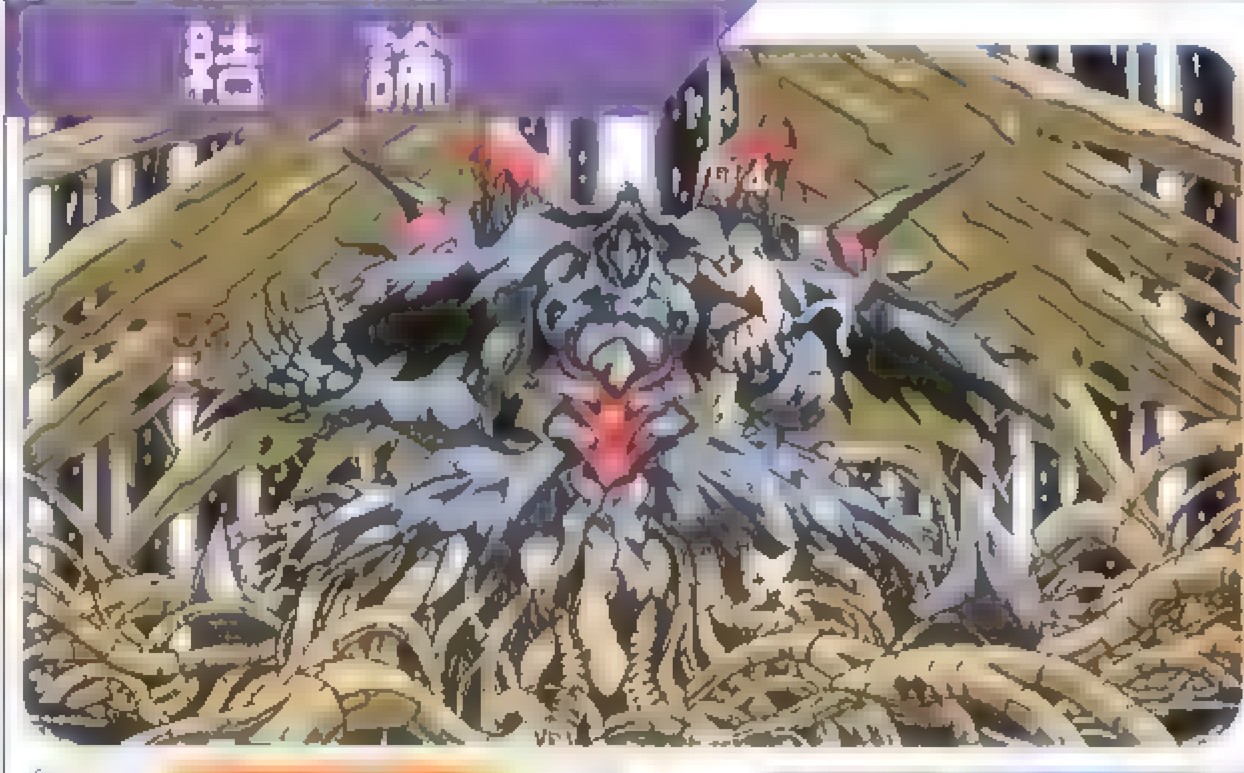


◎圖示介面，如何？夠大吧！

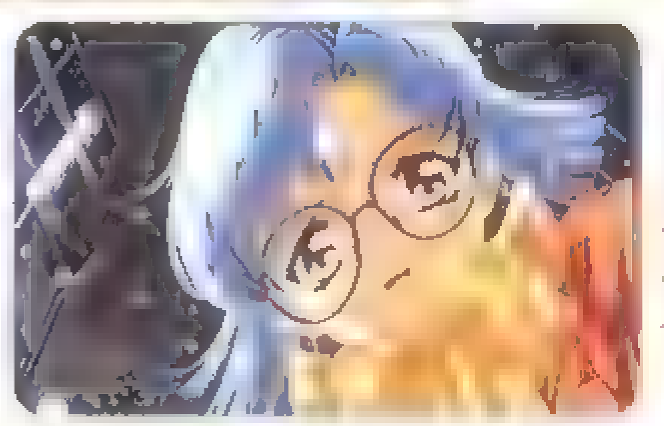
◎本遊戲由「戀姬」原班人馬製作

「BY」與以往 Silky's 系列作品最大的不同點，應該是在系統界面上；「BY」捨棄了傳統的文字選單，而改採相當罕見的大圖示選項（圖示真的很大，連對話時每位對手的臉部都會出現在圖示中），而這種作法的確也得到操作上相當之便利。遊戲整體而言難度並不高，除了最後的真假魔王大對決採用即時的攻防戰術，須多花點時間以外，並不會有太刁難或卡住的地方；不過選錯選項有時會有 GAME OVER 的情形，需隨時留意存檔，以免一腳把您踢回片頭畫面。大家最關心的圖形部份仍承襲 Silky's 一貫的水準，且圖量相當地多，音樂部份亦是如此，這點大可放心該公司的製作品質。另外值得一題的是「BY」的製作小組就是該公司作品「戀姬」的原製作小組，遊戲進行到第八章時，便會出現「戀姬 ZERO」的一幕，該章的背景與音樂都會變成「戀姬」的風格，相當有趣。

結論



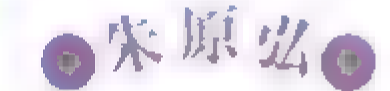
◎最後的決戰

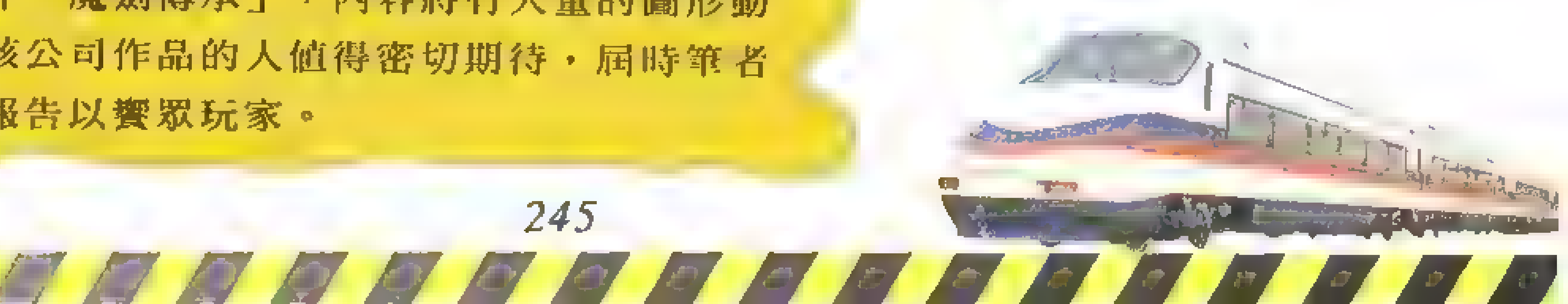


◎結局之一

◎結局之二

以往 Silky's 都是 PC98 版與 DOS/V 版同時發行，但從「BY」開始，似乎打破了這個定律，目前只發行 PC98 版。其實這也透露了日本市場的趨勢，日方已放棄 DOS/V 的市場，而改投 Windows95 的懷抱；而 98 則因為普及率高，應該還可以撐一陣子。故而在 DOS/V 上見到本遊戲的機會應該不大，但建議各位玩家可為 Windows95 作暖身。話說回來，本遊戲內容雖是天馬行空、嘻笑怒罵，但筆者卻覺得「BY」是目前 Silky's 系列作品中較具深度的一個。它並非一味地追求聲色刺激，而帶出一篇離經叛道的劇情；反倒是提供了一個不同的想法與觀點，來顛覆我們直覺中理所當然的事物。或許玩遊戲時並不必抱著如此鑽牛角尖的心情，但筆者在此還是鄭重推薦本遊戲給每個認真玩遊戲的玩家。





【註】 Silky's 的下套遊戲將是該公司首次的 RPG 大作「魔劍傳承」，內容將有大量的圖形動畫，喜歡該公司作品的人值得密切期待，屆時筆者也將火速報告以饗眾玩家。



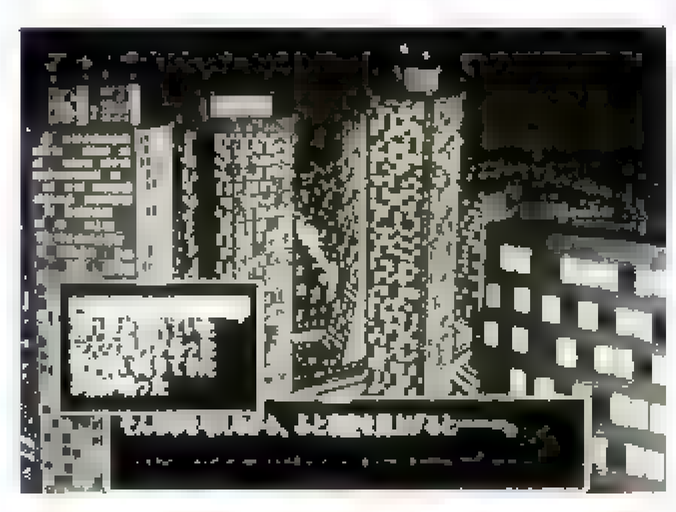
- AVG（18禁）
- Melody
- PC-9801
- ¥ 8800



相信每個人都有曾搭乘過昇降式電梯的經驗，省時省力的發明固然帶給人們不少的方便，但若回想那搭乘全員滿載電梯時的情況，還眞教人不住搖頭歎息呢！比如剛輪到您時超重警鈴便響了，甚至是被擠得呼吸困難、進退不得，或是遇到些習慣修養較差的人時，更是讓您展現風度的最佳時機；至於那電梯大盜更是時有所聞，電梯之狼也讓人聞風色變。扯了半天，到底電梯與遊戲有何關聯呢？簡單的一句話說明，那就是本遊戲從頭到尾都是在電梯內發生的。當電梯關閉時，便是一個密閉的空間，也是一個與外界隔離的獨立世界。尤其是對有「密室恐懼症」的人來說，這便是一種莫名的「恐怖」。

黑暗中的[illegible]

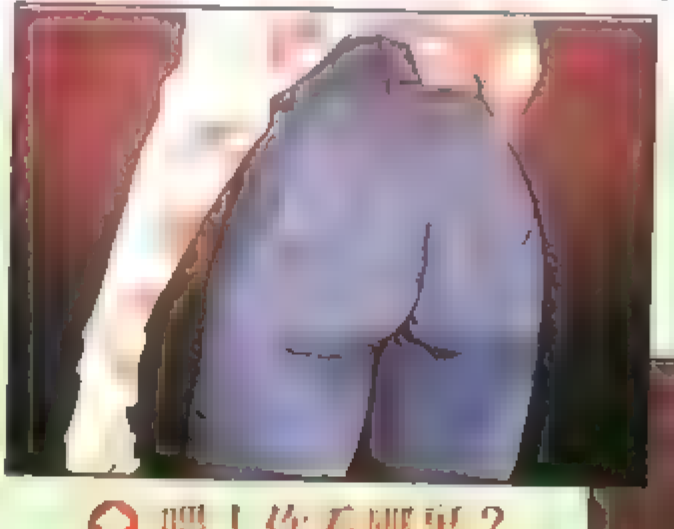
故事開始於十二月二十四日的耶誕深夜。在深夜裡人口密度極端稀少的都會一隅，主角基於各種理所當然的原因與藉口，需登上這遊戲的舞臺－電梯。這是棟超高層的建築，當面板顯示抵達第十三層時，主角心裡閃過一絲異樣的感覺，就在此時，電梯猛烈地震了幾下，就此不動。在伸手不見五指的黑暗裡，緊急通訊用的對講機沒有回應，天花板上頭還不時傳來幾下令人神經緊繃的聲響。就在此時，主角發覺電梯內其實並非只有自己孤單一人，同行者尙有進來時未曾去加以留心的女子。於是，主角便一步步踏向未知的命運…



遊戲開始的五大選擇－事關您和哪位妹妹共處一室喔！

完全獨立的九段劇情

這是一個多線劇本、多重結局的文字冒險遊戲。故事初始起點只有一條路線，劇情將隨玩者的選擇而分歧改變；但隨著結局完成度的增加，每次重新開始遊戲時便會增加新的劇本路線，最多可達五個不同的出發點。登場的女性隨著選擇的路線而有所不同，一共有三位。每位角色執筆的原畫都不相同，但圖形表現絕對都在預期的水準之上，其中較引人注目的便是曾擔任「亞紀子」、「牝貓秘書室」等知名作品原畫的冰室芹夏先生，其畫風獨樹一格，線條優美俐落，深獲玩



喂！你看哪裏？





沒見過壞人啊～

要逃出生天，不要忘了善用各種工具。



獲救的一刻

家支持與喜愛。這種分別引用不同原畫的作法雖非創舉，但卻很少見到表現水準如此齊平，其用意無非是呈現更多樣化的風格在玩者面前，也足以滿足各類玩家的喜好。三位女性角色雖有不同的個性與風格，但有一共同特點－名字都叫「麻梨」（雖有漢字、平假、片假名之別），相當耐人尋味。每位女性角色之下各有三個劇本，所以本遊戲歸納起來共有九個劇本；這九大劇本並非單獨的路線，其中更包括了龐大的分肢，所以想玩完每段路線或看遍所有的圖形，也只怕非三五個時辰便能辦到。值得一提的是，不同的劇本故事是完全獨立的，因此即使是同一角色，在不同的劇本中個性與生活背景等亦隨之有所變化。結局大致上可分成三大類：一是與同行的女伴在患難中建立不渝的互信，屬 Happy Ending；二是脫出危難，但並未得到女伴的芳心，屬 Bad Ending；三是作了不軌的舉動，以致於不得善終，屬 Dead Ending 。

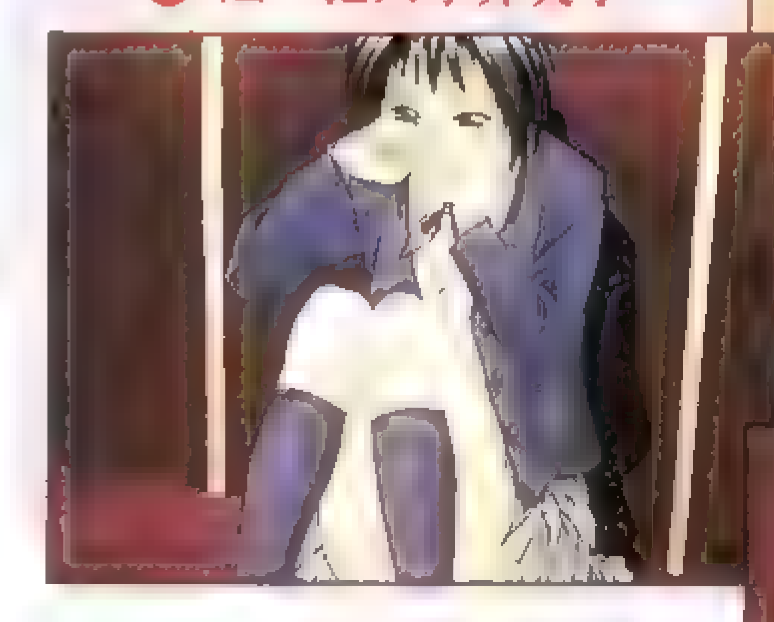


你忍心對她下手嗎？



嗯…關在這裡其實也不錯…

這…把人家弄哭了…



美中不足之處

操作界面是本遊戲較弱的一環，「暗闇」很意外地沒有提供 Save 的功能，因此每次一玩就得玩完整段劇情，加上文字量相當多，一但滑鼠按得太快，錯選了行動，嘿嘿，就等著悲慘的結局或是重新開始遊戲吧！圖形方面可能是最吸引玩者的地方，尤其是在劇情的高潮處，這點本遊戲在氣氛營造、構圖用色等方面，都可說是上乘之作。唯一的缺憾是因遊戲場景都侷限在電梯之內，所以背景變化較少，讓玩者容易覺得厭煩。音樂部份表現遠不如圖形來得出色，雖有支援 MIDI 音源，但翻來覆去就那幾首曲子，且曲調也不是相當耐聽。

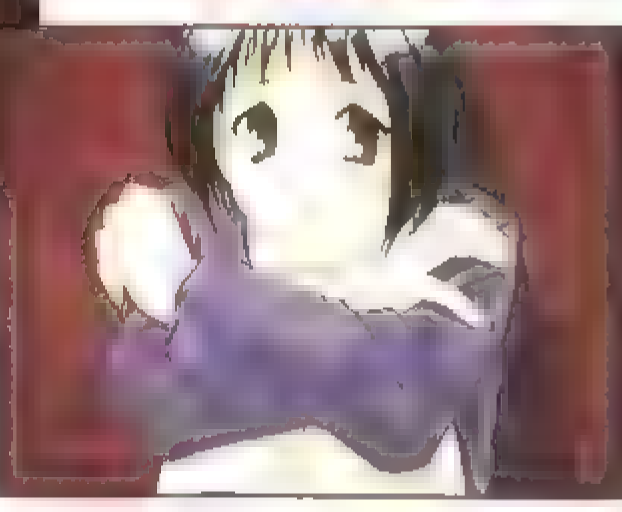


向主角訴說往事的安藤

這位是安藤マリ



水野麻梨



結論

由於本遊戲文字量相當龐大，而偏偏每個選擇肢都是如此重要，因此本遊戲不推薦給對日文苦手的玩者；再者因為界面設計不良，因此也恐怕不適合個性急躁的玩者與冒險遊戲的新手。但若您與筆者一樣，喜歡嘗試各種不同的風格的遊戲作品，抑或是真無法按奈住內心裡的衝動的話，歡迎您踏入這無盡的黑暗世界。



DEAD END





FM TOWNS
DOS/V
J-Win 3.1

- ARPG（18禁）
- Hervest
- PC-9801
- ¥7800



還記得那曾經令您迴腸蕩氣、廢寢忘食的「伊蘇國」嗎？如果是，那麼本篇所介紹的遊戲必能引起您的共鳴；如果不是，那也無妨，仔細地往下瞧，體會一下這號稱電腦遊戲（非遊樂器）史上的不朽名作。一提起「伊蘇國」，恐怕又有不少人眉飛色舞起來，筆者至今也還能哼出那堪稱經典的配樂呢！「伊蘇



接受水精靈施法的梓

國」最大的特色，就是在它的即時動作戰鬥系統，完全不需要繁雜的指令與操作技巧，只要用身體側邊去撞擊敵人即可。加上張力十足的劇情與謎題，「伊蘇」系列掀起電腦遊戲界前所未有的大風潮－包括多種語言版本、各種遊戲平臺與各類週邊商品，還改編成卡通與漫畫。而今，Hervest公司（可不是Falcom哦）保留了「伊蘇」原來的作戰系統，並為它加上美少女的外衣，重新在電腦上與玩家見面了。說了這麼多的開場白，為的也是讓您瞭解本篇介紹的主角－憂樓。

異世界的戀情

故事發生在正逢戰亂的異次元世界－瓦爾西斯。位於瓦爾西斯中央的聖都「憂樓」是一個由女帝執權的小國，而以強大的軍事與科學力量為背景的新興強國馬休庫克卻覬覦位於聖都憂樓內的「時之沙漏」，只要能奪得「時之沙漏」，就能支配時間，進



時之沙漏



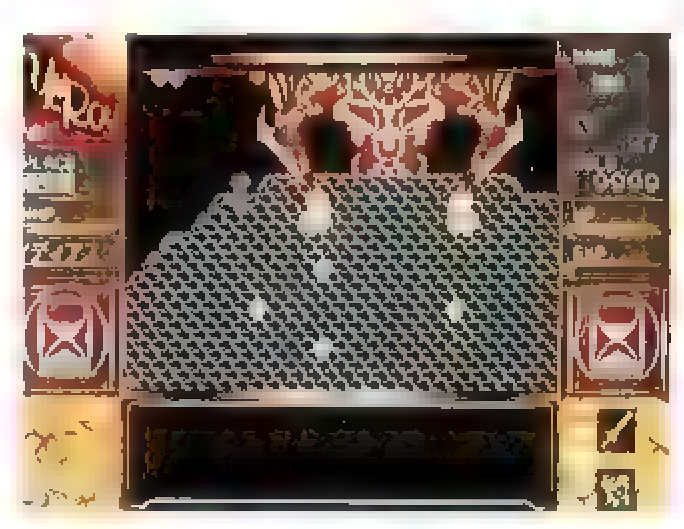
突然出現在沙漠中的女孩



與「伊蘇國」相同的作戰畫面

而征服該世界。遊戲的主角涅玖乃是馬休庫克的一名逃兵，某日，「時之沙漏」發生了不明的劇烈震動，此時，涅玖在逃亡的途中救了由異世界（地球）突然轉移過來的女高中生－梓。於是涅玖便開下條件，一路護送並協助梓重返原來的世界。

各位看了劇情簡介後，或許會覺得故事有些牽強，但遊戲上



最後的大魔王

手之後，表現得一點也不含糊哦！首先要豎起大姆指稱讚的，就是改良的操作介面。當年的「伊蘇」只能使用鍵盤作為輸入設備，但在「憂樓」中，可依個人喜好來選擇滑鼠或鍵盤，並可即時切換，且操縱性一樣良好；與其他公司的遊戲一樣，按住 CTRL 鍵時可加快對話或平面捲軸的速度。至於其它如裝備只能買入不能賣出、經驗值升級等方式均與「伊蘇」相同；不同點在於「伊蘇」不戰鬥時站在原地可以緩緩補血，但在「憂樓」中只能使用物品來補充 HP，這點應該是為了遊戲整體的難易平衡度考量。即使如此，大家也不必操心，因為筆者在破關後身上的補血物品幾乎還是全滿的狀態。

另外遊戲相當可惜的一點，就是取消了在「伊蘇 2」中的魔法設計，而使得戰鬥過程單純化。由於戰鬥是自己要去追殺敵人，而非敵人自動找上門，因此戰鬥的自由度相當高；要嗜殺成性或翹頭繞跑皆可依您所願，但經驗值與升級卻又是絕對必須的，有時對 BOSS 之戰等級只差了一級，卻無論頭破血流也闖不了關，待您出去升了一級回來，卻成了您的刀下亡魂。

無可挑剔的聲光效果

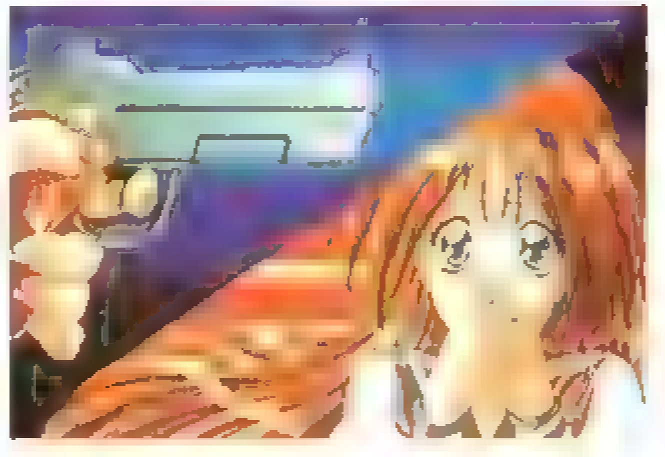
在聲光表現方面，更是值得喝采。地圖圖素的繪製相當纖細



二人歷經萬難終於找到的紫水晶



這…



劇情急轉直下



大發醋勁的梓

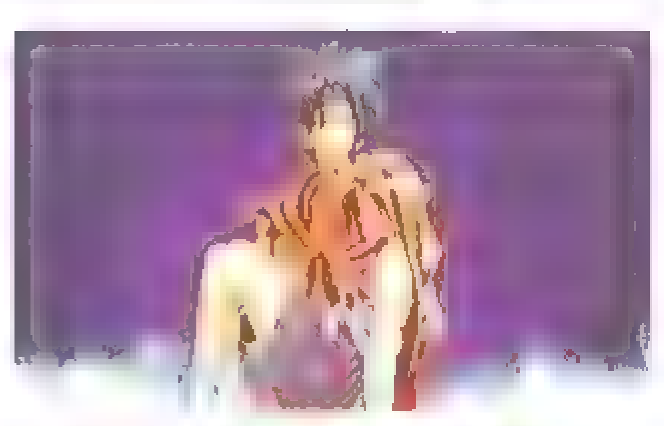
，加上流暢的捲動，玩起來絲毫不拖泥帶水；而在串場的插圖上，更是有水準以上的表現，不僅人物造型甚佳，過激度亦堪稱一流。相信對畫面品質最挑剔的玩家，在此也必能獲得最大的滿足。在角色個性方面塑造得相當成功，尤其對可愛的女主角梓頗多著墨，見她手無縛雞之力，我見猶憐；另一方面卻常對主角的行為大發醋勁，鮮明的個性十分討喜。在配樂上亦是一絕，就連音樂風格都跟「伊蘇」十分神似，在 MIDI 音源的表現下更是令人心往神馳，久久不能自已。



終有落入我手裏的一天…

結論

說了這麼多的好處，其實也非全然沒有缺點，從筆者拆開包裝盒到完成整個遊戲，莫約只花



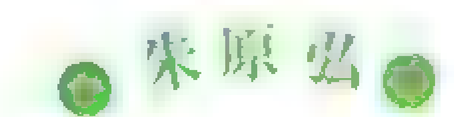
主角將梓送回原來的世界

了五個小時的時間——遊戲內容太短、格局過小應是本遊戲最大的缺憾。但綜觀本遊戲，的確是近來少有的佳作。尤其是對那些當年曾在「伊蘇」土地上血流成河的玩家，在接觸本遊戲時也必會和筆者一般心有所感。目前本遊戲只發行 PC98 版，但在此告訴各位一個好消息，「憂樓」將於十二月發行 Windows95 的版本。對於本遊戲的結論是：老話重提，無論您是老手還是菜鳥，只要您滿 18 歲的話，都不應錯過這個好遊戲。





當一切都已成往事…



宋原弘







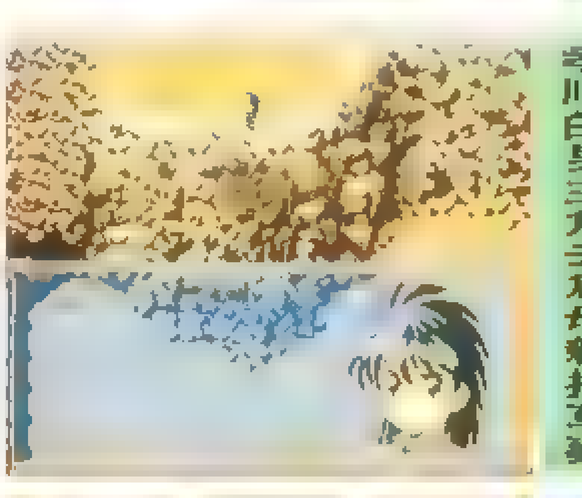
- R-SLG
- WIN 95
- TGL
- ¥ 9800

提到古大陸物語，可能國內玩家不知道的人相當少，但對於它的認識，可能還只停留在一、二代，知道它已經出版到第八代的玩家可能就比較少了。沒錯！不要感到訝異，古大陸物語已經出到第八代了，這次所要為大家介紹的也就是這個系列的第八代－【古大陸物語八代 - 狂神之都】（以下簡稱狂神之都）。古大陸物語系列一向被 TGL 公司視為鎮山之寶，一個遊戲可以出到第八代，這已經不是該公司的策略問題了，而是經過市場上嚴格洗禮仍能屹立不搖的證據，如同創世紀、巫術一般，在遊戲史上佔有一席之地。既然如此，那麼我們就來看看這個遊戲到底有甚麼地方，可以讓 TGL 將它冠上古大陸物語的名稱。

大義滅親的主角

狂神之都的故事承續了古大陸物語六代（眾神的遺產）以及七代（獸王之證）的劇情來發展。遊戲的主角是一位鍊金術師的徒弟－萊恩，當萊恩的師父發現了一個通往另一個世界的方法後，他因為想要成為神，而不顧一切地開始破壞另一個世界的各處遺跡，並且創造出一個外型像精靈的人造人－瑪麗安，想要利用瑪麗安來替他征服另外一個世界，以便遂其野心。萊恩為了怕師父的心願達成之後，會造成兩個世界的滅亡，於是便大義滅親的起來反抗自己的師父，並且帶著瑪麗安一起逃離他師父的身邊，以免無辜的瑪麗安遭到他師父的利用。在這時候，另一個世界也發現萊恩師父的野心，於是也陸續派人過來協助萊恩這一行人。以上便是狂神之都的故事源起。


戰場一景


孝順的男主角去爲母親採草藥


女主角火力全開


男主角與白之賢者

更高的解析度及顏色

狂神之都是古大陸物語系列之中第一個在 Windows95 系統下作業的遊戲，所以必然是採取全程滑鼠操控，其實在前幾代的時候就已經是全程滑鼠操縱了；只是在 Windows95 之下的顏色數從 16 色變成 256 色了，解析度也變高了，而且解析度也支援到 640 × 480 以上，雖說支援更高的解析度，但從畫面上，實在很難去感受到不同解析度之間的差別，可能是在低解析度的圖形就已經畫得很好了吧！

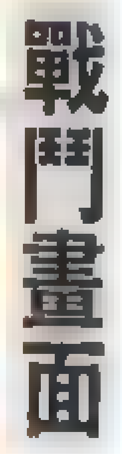
狂神之都在操控上雖然是採用滑鼠，但與一般遊戲又有些許的不同。一般遊戲要選擇人物的時候，是在人物身上按下滑鼠左鍵，在狂神之都之中，卻是要按下滑鼠右鍵才能開啟人物行動選單；在習慣了一般遊戲的操作方式之後，碰到這種例外的情形有時候還真的不太能夠適應，幸好這不是一個即時遊戲，還不會造成太大的遺憾。

在狂神之都中取消了以往的魔法系統，取而代之的是特異功能，而且不只限於法師級的人具有特殊能力，每一個人物都會一種不同的特殊能力，但卻又不算


戰鬥畫面

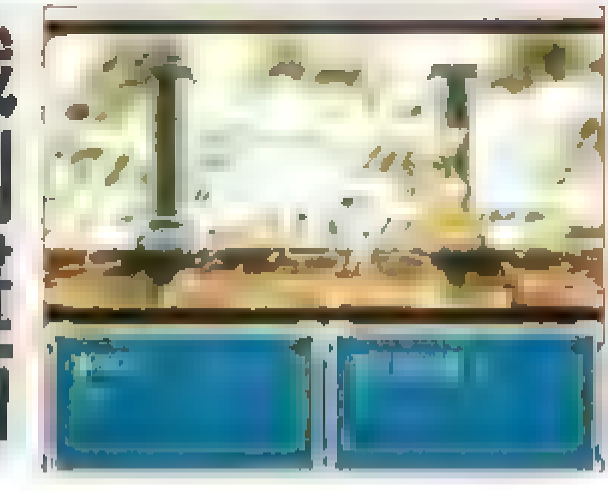

戰鬥畫面


戰鬥畫面



戰鬥畫面



戰鬥畫面


戰鬥畫面

是魔法能力，因爲在人物檢視的畫面並找不到特殊能力値這項數値，而且並不是每個回合都可以使用的，每次使用過後大概要再等上三個回合的恢復週期，才能再度使用，所以形容它爲特異功能應該也是滿貼切的。

我們知道在古大陸物語這一類的戰略遊戲之中，劇情主宰著一個遊戲的生命，所以製作公司在每一段戰鬥之前，都會有一段由上場人物所演出的不算動畫的過場動畫，以便交代接下來的劇情，避免玩家陷入一團迷霧之中。這實在是相當好的設計，但問題也就出在這裡。一般的遊戲在這段過場動畫播放的時候，都可以按一個鍵跳過，以免重玩時再看一遍；但狂神之都的過場動畫是完全無法跳過的，筆者試過按下所有的鍵通通都無效。如果只是看一個就算了，偏偏這個遊戲之中提取進度的時候，一定是從該關的過場動畫開始（不要懷疑，一關等於只有一個存檔），再加上過場動畫無法跳過，遇到難一點的關卡的話，那眞的是一種折磨。雖然作一段過場動畫要花很多功夫，但這種珍惜法也有點過份了。

充滿挑戰性的關卡

狂神之都的關卡設計算是整個遊戲中較値得稱道的一點，已經跳脫了那種一路殺到底的風格了。有一部份的關卡的過關條件充滿了挑戰性，相當令人傷腦筋。例如第一章的第三關，它的過關條件是在七名衛兵守衛之下，如何不被衛兵發覺的情況下穿過大廳而進入下一個房間；筆者試了六、七遍才穿過那個大廳，這對很少使用大腦的筆者來說，實在是一場激烈的腦力激盪，害我頭痛了好久。

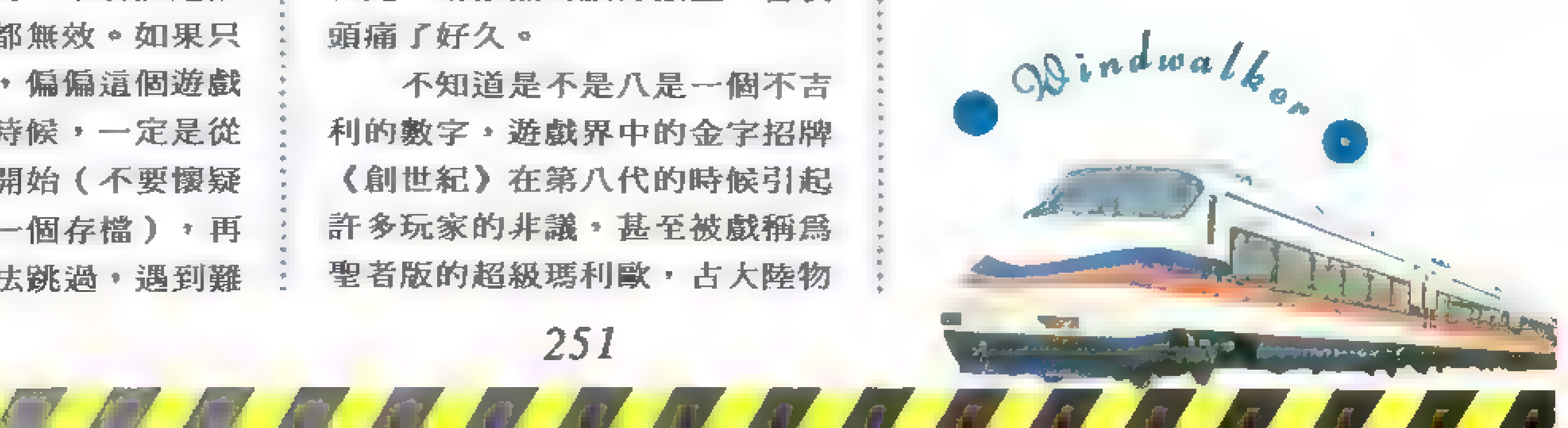
不知道是不是八是一個不吉利的數字，遊戲界中的金字招牌《創世紀》在第八代的時候引起許多玩家的非議，甚至被戲稱爲聖者版的超級瑪利歐，古大陸物語八代表現得也並不如預期之中的好。尤其是整個遊戲的介面，除了畫面的解析度變高，圖形變得比較漂亮、音樂做得比較好之外，很難去分辨出與前幾代的差別。所有的人物還是在一張地圖上移動，遭遇敵人的時候，還是一樣另外開出一張畫面，由攻擊方先跑過去打敵人一下，防禦方如果沒有被打死的話，就跑回去反擊一下。這樣的設計跟第一代有何不同，說實在的，筆者眼拙看不出來。如果說沒有差別的話，那又何必要做第八代呢？

最近日本遊戲吹起一陣 Windows95 的風潮，不論是那家公司都試著把遊戲往 Windows95 上搬。但讓我們靜下來仔細想一想，如果沒有充份利用新作業系統的新功能，而只是把程式碼重新改寫一下，圖重畫一下就往 Windows95 上丟，結果玩家玩到的跟以往在 DOS 下的東西都一樣，那又何必要用新的配備來玩舊的東西呢？


GAME OVER 畫面

結　論

說了這麼多好像都是在罵，其實這應該是愛之深，責之切的影響。如果說玩家是第一次接觸古大陸物語系列的話，狂神之都還是一個相當不錯的遊戲。





- AVG(十八禁)
- WIN 3.1/WIN 95
- ILLUSION
- ¥7800



在日本有許多漫畫喜歡描述有關人類毀滅的寓言故事，針對人類文明發展的隱憂去作一些預想、假設，然後再透過比較誇張的手法呈現在讀者的面前；其中比較著名的，例如：光明戰士－阿基拉、妖獸都市（不是妖獸學園）、漂流的教室…等，這些漫畫在市場上也相當引起讀者或觀眾的迴響，或許是這一類的話題很容易激發人們內心的省思吧！今天要爲大家介紹的遊戲，也有點類似這一類的風格，時間是在西元 2096 年東京都彌生市，男主角與四位女主角因爲某種原因，跨越時空闖入了過去一段不知名的一段時空，同時也捲入了一段戰爭之中，遊戲的目的並不是要去解決這一場戰爭，而只是要將這五個人平安地帶出這一場戰爭，回到他們所在的時空而已。

回到烽火連天的過去

也許讀者們會覺得，只是單純地把主角們帶過一段動亂的年代，那不是跟一般的 AVG 遊戲一樣嗎？那有甚麼值得介紹的？這種遊戲在日本多如牛毛，隨便撿就一大堆，而且遊戲內容千篇一律，玩都玩膩了。沒錯，如果《漂流》這個遊戲只是跟一般的日本 AVG 一樣，那也沒什麼好介紹的；一定是有甚麼特殊的地方，今天它才會出現在這個地方





。曾經有人跟筆者說過一句話，一件事情的完成不能只看它的結果，最重要的是在它的過程。這句話筆者深有同感，一樣是把作業交出來，用抄的和自己寫的之間的成就感就有如天壤之別。《漂流》這個遊戲也一樣，它的重點在於這五位從未經過戰爭洗禮的高校預備生，在經歷過一場真正的戰爭時，會有甚麼樣的遭遇，如何渡過那種朝不保夕的日子；在經歷過那樣的日子之後，對於生命又會有甚麼樣的看法。同樣的，坐在電腦前面的我們，也不曾經歷過戰爭（大部份的玩家應該都沒有吧！我也沒有），這些對於我們來說，應該也有值得我們參考的地方。



《漂流》的遊戲介面也與一般的日式 AVG 稍有不同。一般日式的 AVG 總喜歡在主畫面的兩旁加上一些美美的小圖案，然後在下方再加上一個文字畫面，實際上的主畫面大約只有螢幕的 2/3 ；在《漂流》中則將那些美美的小圖案及文字畫面全部拿掉，整個遊戲畫面全部交給主遊戲畫面來使用。玩家或許會有疑問，這樣一來遊戲的訊息要擺在那裡？哈哈！你沒有猜錯，本遊戲採用全程語音，除了出現選擇項目的時候，其它的所有訊息都採用語音輸出，而且無法選擇切換成文字輸出；就算在 H 畫面的時候，也是採用全語音輸出的，因



此日文聽力不是很好的玩家，可能玩起這個遊戲會有點累。對了！前面忘了告訴玩家們，這是一個 H-GAME ，但是H的畫面並不是很多，而且也都是配合著劇情的需要才加上的，所以講起來還算是一個滿柔和的 H-GAME（另外告訴玩家們一個好消息，《漂流》的H畫面是全螢幕動畫的喔！）

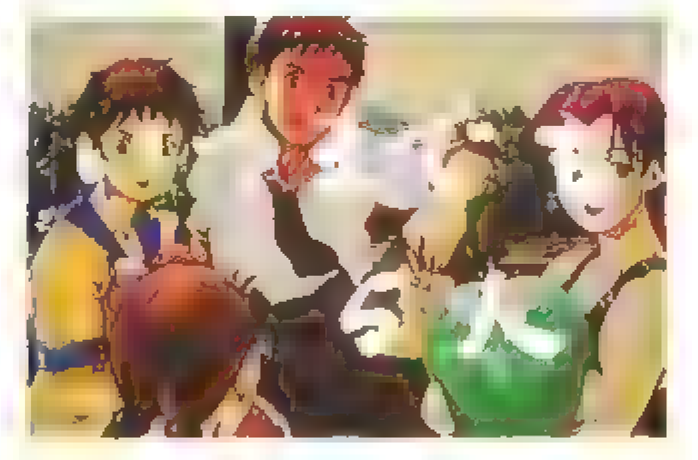


妳想要幹甚麼

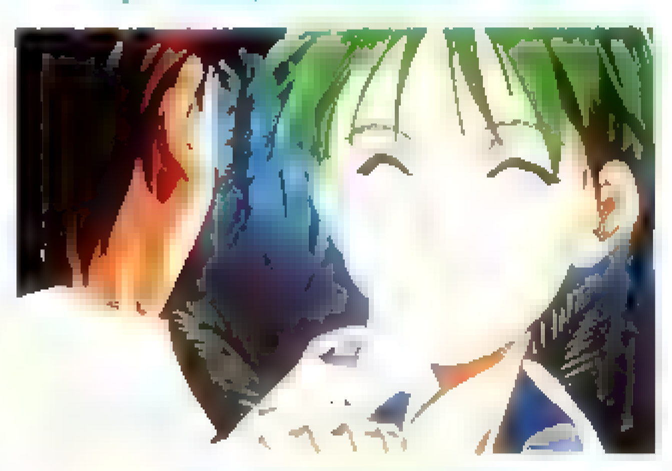
各種不同的結局

近來遊戲界相當流行採用多線式劇情，《漂流》也搭上這班流行的列車，而且做得相當不錯。遊戲中的選擇的地方並不是很多，但是每一個選擇點之後的劇情都有相當大的差別，有的立即會發生生離死別的事情，有的則在很久之後才會發現差別，筆者大略估計一下，它的結局應該超過二十種以上，還分成 Happy、Happiest、Unhappy、Dead、Bad 五種結局，當然壞的結局要比好的結局多很多，而且容易遇上。這麼多種的結局，再加上相當富有張力的故事劇情，真的值得玩家們多玩幾次，以便好好的去品味這個故事。但是真的要把這麼多種的結局全部玩出來，那需要的就不只是日文程度了，更需要相當的耐心了。

筆者一向相當討厭那種純粹按滑鼠的電子書式 AVG ，沒甚麼劇情，只要不停地按著滑鼠就可以破關，那已經不是在玩遊戲了，而是遊戲在玩你了；再加上破爛的劇情，那真的是一種折磨。在這方面《漂流》就做得相當不錯，劇情的進行相當合理，人物個性刻劃得相當細膩；四位女



歷劫歸來後的一餐



患難中見真情

主角的個性差異相當大，有的小鳥依人、有的自私自利、有的勇武過人、也有開朗活潑的，再配合上戰亂的時代背景，將整個劇情的氣氛營造得相當好，很容易地就將玩家帶進那種氣氛之中，有幾場生離死別的場景，都令筆者也跟著難過不已。所以在劇情這部份來說，筆者個人認為《漂流》做得算是相當成功。

優秀的畫面及音樂音效

《漂流》中的遊戲畫面畫得相當美觀，所有人物的表情也都繪製得相當深刻，很能夠配合當時的場景與故事的進行，進而引起玩家對整個遊戲產生相當的共鳴。整個遊戲的畫面在 Windows 256 色 640 × 480 的解析度即有相當好的表現，但遊戲本身也只有支援到 256 色 640 × 480 的解析度。比較奇怪的是遊戲畫面只占整個螢幕約 4/5 ，跟語音一樣是無法調整的，事實上整個遊戲完全沒有任何的選項。為什麼呢？因為整個遊戲的進行全部都是在光碟上進行的，完全不需要執行任何的安裝動作，所以不會佔用任何的硬碟空間，這對於硬碟空間不夠的玩家來說應該是一個福音，只需要在儲存進度的時候留下些許的空間即可。

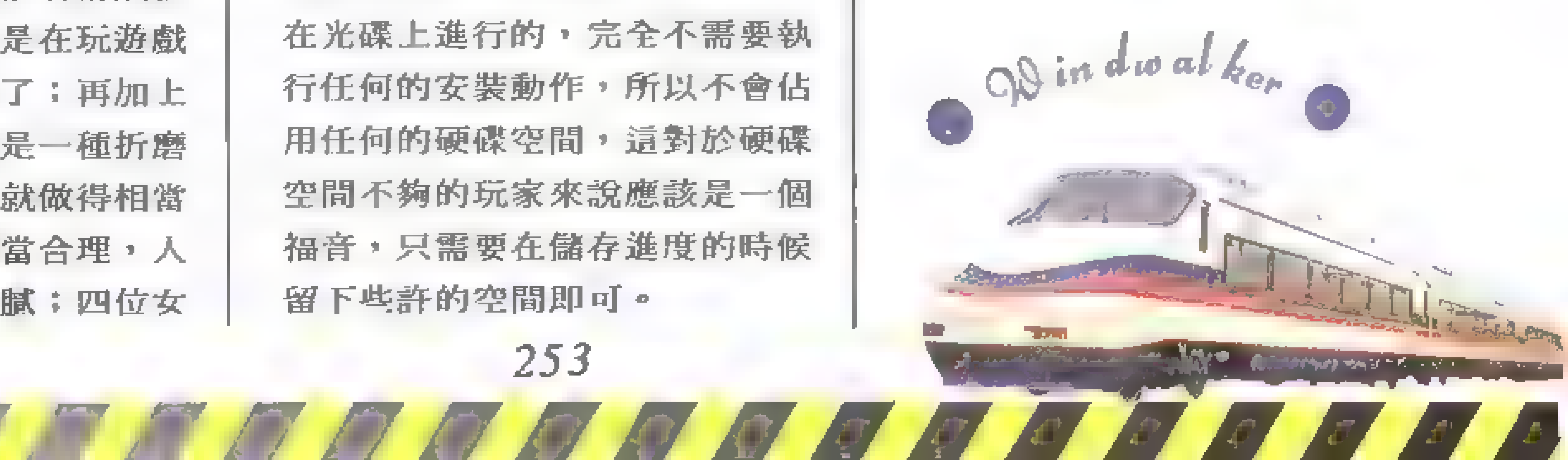
前面提到《漂流》是一個在光碟上執行的遊戲，但它的音樂卻不是採用 CD 音源輸出的，而是採用 WAV 格式錄製在光碟上，執行遊戲時再分段讀出播放出來的；所以就算是在一般的音效卡上，仍然能夠享受到相到相當不錯的聲音。在遊戲配樂這方面，製作公司也下了相當大的功夫，一共有十六首配樂，每一首都相當能夠配合當時的氣氛。遊戲也提供了一個音樂鑑賞的地方，玩家有空的時候也可以將這些配樂拿出來單獨欣賞，效果也相當不錯。事實上不只是遊戲配樂，連圖片、H動畫也可以在遊戲結束之後再拿出來回顧，但因為在光碟執行的關係，只要一關掉之後，再進入遊戲之後這些圖片進度通通都不見了，算是有點可惜的地方。



最快樂的結局

結　論

筆者個人認為，一個 AVG 遊戲的重點，應該是在它的故事劇情及氣氛營造，關於這一點，《漂流》已經做得相當成功了；雖然不能算是十全十美，但在現今的遊戲界來說，已經難得一見了。根據小道消息，在坊間已經可以找到這個遊戲了，玩家們如果有興趣的話，可以找來試看看，應該不會太失望才是。





好站道相報

● Frank

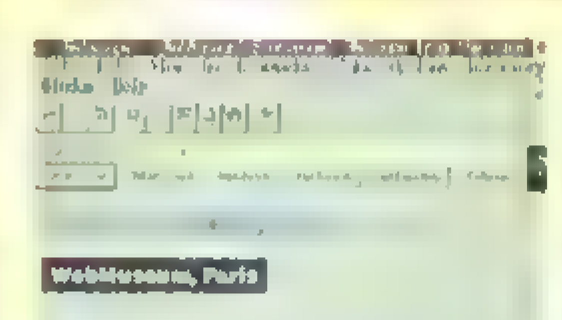


各位讀者大家好！本月份由於老美忙著準備過耶誕佳節（等於咱們的大過年哦！）所以網路上是風平浪靜，導致筆者也想拖稿一個月，無奈家中小貓嗷嗷待哺（什麼理由嘛…）所以只好又出來寫寫東西。廢話不多說，本月份 Netscape 公司推出大禮，由 Netscape 公司和 IBM 合作的 Netscape 2.02 for OS/2 Beta2 正式出場！如果咱們讀者大爺想玩玩的話，現在它正放在 ftp: //ftp-cnpa.yzit.edu.tw/incoming 中， NetScape 3.0 的功能大部分都有支援，而且也可以利用 Java OS2 這個套件執行 Java Appelet ，非常好用，各位讀者如果有 OS2 的話不妨去玩玩看。筆者在 Warp Conect 上玩得相當過癮，本月分就拿它來當流覽器好了！另外呢， MicroSoft 的 ie3.01 也出來了，有興趣的讀者除了可向各大 FTP 站拿之外，也可以向便利商店購買哦！ #$^$%…

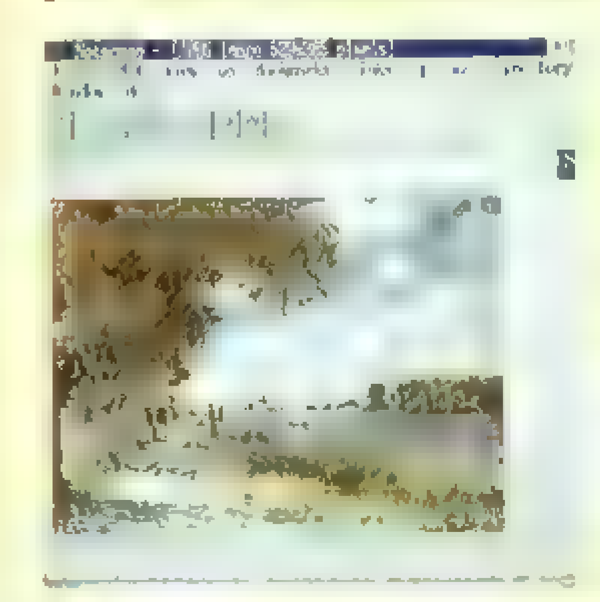
話說回來，網路上購物在最近一下子成為各大銀行尤其是信用卡集團的注意焦點！尤其在上個月正式推出的一套網路購物程序，更是正式宣告了網路購物時代的來到！以往商家在利用 web 購物時最怕的就是收到假的信用卡號碼，而使用者更怕明明買了東西卻沒送來！這種種安全上的問題在新推出的網路購物程序上被減到了最小，由於本刊的讀者群大多還沒到這個年齡，所以大家聽聽就算了！總之是由銀行集團宣告了網路購物時代的到來！如果您想央求家裡的金主（老爸老媽…等等）為您進行網路大血拚的話，可以請他們幫你向銀行問清楚一些細節。不過在目前很多的網路郵購公司還是採用古早以前的做法，（直接在線上填訂購單，直接填卡號寄出），倒也沒出什麼大問題過。網路上可購得的產品種類很多，而且有的東西價錢加上運費後還只有台灣的一半！可謂俗又大碗！

談了這麼多，還是快點來介紹一下本期又有什麼精采的站址吧！首先登場的，是極有藝術氣息的站，如果您的桌面想要加點料的話，不妨從這幾個站好好下傳一番！

http://yawp.giant.net/wm （ pic1 、 pic2 、 pic3 、 pic4 ）
http://netspot.city.unisa.edu.au/wm



這個網站只能用美不勝收來形容！因為它是專門收放從古至今知名畫作的站，叫做 " WebMuseum ， Paris " ，創辦人是 Nicolus Pioch （尼古拉斯．皮屈），由世界知名的 BWM 基金會所支助成立。身為資訊科學教師的 Nicolus 憑著對藝術的熱愛而創立了這個站，並在 1995 年八月得到 BMW 基金獎，使得此站可以在各地設立分站運作。這個站並且在 1994 年得到 The Best of Mutiple Media 的年度最佳 Web 站獎。



本站的內容豐富，唯一的缺點就是解說的部分目前沒有中文的版本，所以各位讀者在參觀時所能得到的資訊就比較少一些了。不過勤於查字典的國中生還是可以讀懂的。站內收集的內容包括了從中古時期的歌德藝術到現代後現代藝術品，而且對於畫作的分類及講解相當地詳細，同時對於許多專有名詞（你知道印象派， POP 藝術，達達藝術…嗎？）、藝術史、作家生平等等都有詳細的介紹，如果好好讀一次的話，就可以當個小小美術老師了！拜訪過這麼多個 Web 站，以這個



站筆者最想幫各位全部翻成中文，不過可能會讓主編嚇得不敢再接稿，只好作罷！不過呢，在下我還是為各位做個"閱覽指導"好了！

首先，進站畫面我們看到的是一串簡短的介紹，接下來有三個主要部分：

第一是特別展示區，這個部分每個分站都有可能不同，這個部分的內容可能會比較深入一點，而且可能是一些藝術家專訪之類的。





第二部分則是著名的畫作（Famous painting），這裡就有很濃厚的"museum"（博物館）味道了！在這個部分列有了藝術家介紹索引、陳列主題的解說、而進入該作者的選項之中，還可以看到作者生平介紹、所屬的藝術分類等等。陳列主題則列出了歌德藝術、戰前藝術、印象派藝術、普普藝術…等等的主題討論，這個部分有興趣的讀者只能靠英文的「實力」來看了。

第三個部分，不知未來會不會擴充，就是音樂的部分，目前收集的作品數量不多，還被規類在雜項中，而在雜項中另有一個選項是巴黎這個藝術之都的介紹。

再接下來就是世界各分站列表，本站尤於採用了 mirror 的方式，在世界各地都有分站，因此請選一個連起來較快的站即可，各站的內容是大同小異的。另外由於本站中的畫作、音樂都相當大，動輒數百 KB，所以請使用 modem 上線的網友多多忍耐囉！本站的畫面相當普通，可是內容一流，可見得一個良好的 Web 站還是以內容為重！

http://www.flmnh.ufl.edu/ （pic5、pic6）

這個站也是個博物館，不過呢，是個自然科學博物館。這就是位於佛羅里達的自然博物館！該館的資訊化程度還算不錯，可以在線上找到許多有趣的資料。據該館宣稱，目前該館使用了八十台電腦在館內進行導覽教學，因此我們利用網路所看到的，也就是該館的教材。當然，全部都是英文。

進了這個 web page 後，可以看到的重要選項有：

Collection DataBase: 館藏資料庫，內容有許多精采的照片和解說。

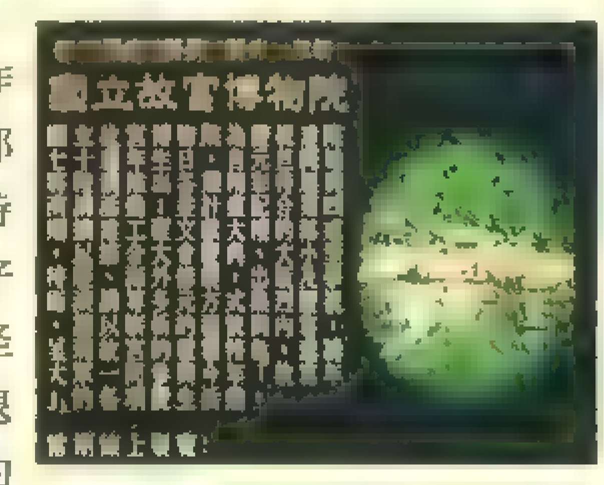
Department and collection: 各部門的收藏，包括了自然科學部門，人類學部門等等的解說。

The Virtual Museum: 線上虛擬博物館，目前展示的主題是馬的演進。有許多化石標本照片都是難得一見的哦！

http://www.npm.gov.tw/big5/ （pic10、pic11、pic12）

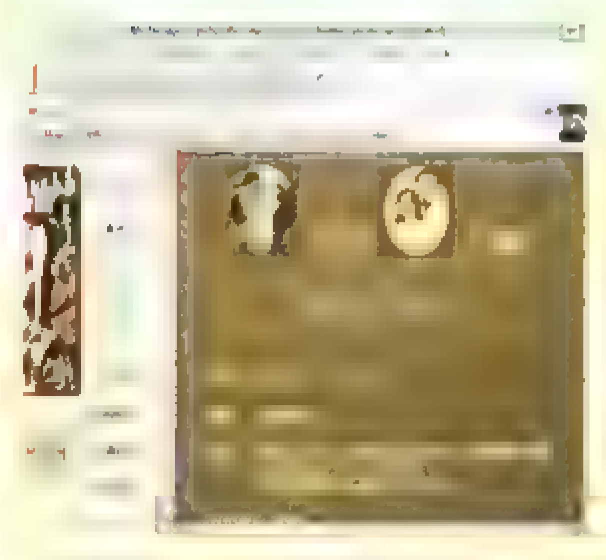


國立故宮博物院的網站。今年是故宮博物院建院第七十週年，所以故宮將今年定為故宮年，並配合有許多的各種展示活動。對於無暇至故宮的朋友而言，利用這個 Web 站也是不錯的選擇哦！現在故宮的 Web 上正有這二項特展，一是當期書畫特展，另一是限展類書畫展，我國的古代文書由於寫在紙或絲綢上，因此在經過數百年後空氣氧化等等問題就使得這些文物不能展示過久，現在利用電子網路展示，想看多久就可以看多久呢！

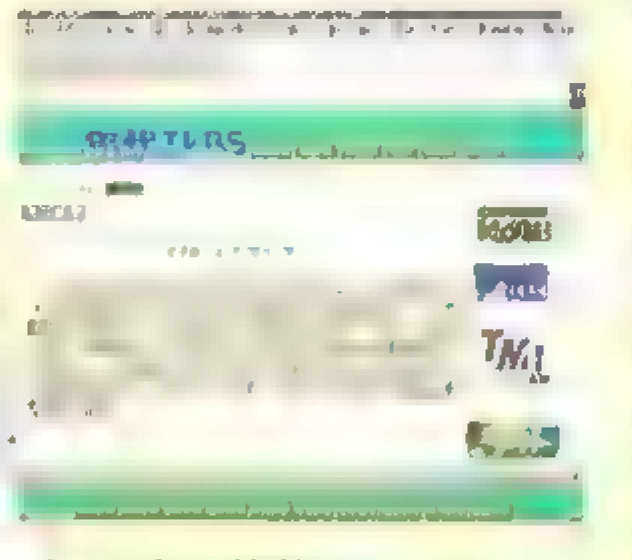


故宮的介紹製作精細，每一幅字畫都有放大和重要細部特寫，可以讓您看個仔細來！不過比較奇怪的是它的前進和後退按鈕為了配合書畫的氣氛，做得很不明顯，使用上覺得怪怪的。

[illegible] ([illegible])



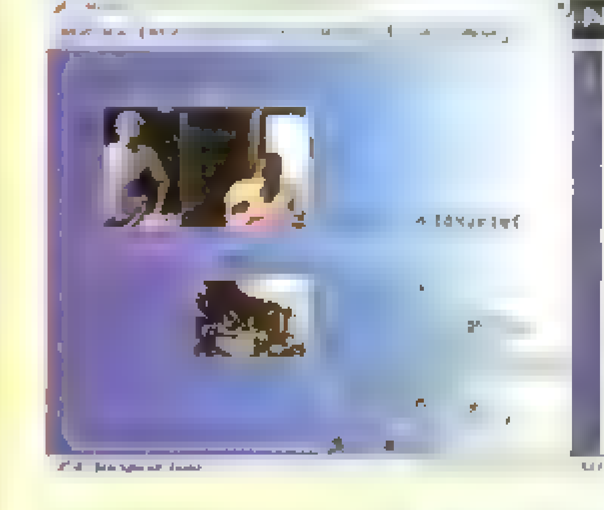
TVBS 的總山，可以說是國內電視台的創舉。TVBS 和 ERA 對於這個站台是著重於新聞性的，這可以從新聞性的首頁看出一些端倪來。來到這裡，可以看到 TVBS 的最新新聞服務，包括了財經新聞、國內外新聞、娛樂新聞、體育新聞、大陸新聞等等，另外也有電影介紹、小燕 Window、TVBS 節目表等多樣資訊。年代公司的許多服務也可以在上面找到，包括了年代售票系統、年代新片介紹等等…。可以說是大手筆的製作！除了 TVBS 旗下有名的節目上網外，由 TVBS 總裁邱復生先生主導的台灣大聯盟在這裡也有網頁。





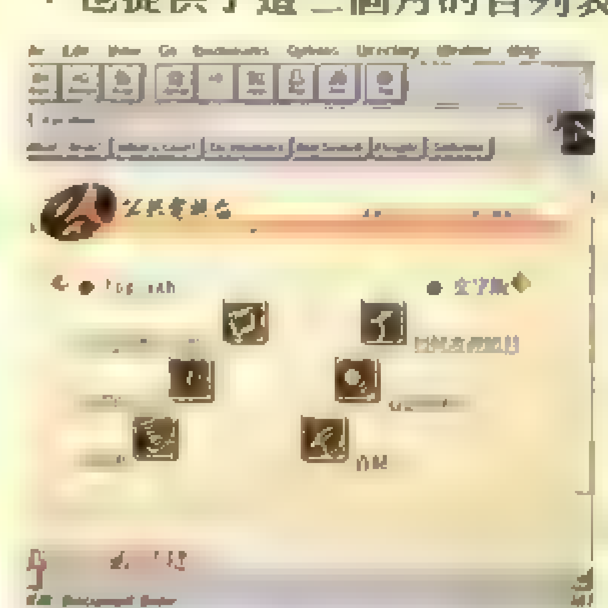
http://www.era.com.tw/wu/ (pic13、pic14)

台灣念真情，由名作家吳念真先生製作的一個本土性節目，如果您在電視上沒看夠，或者像筆者一樣根本沒空去看，也可以利用網路來看看，從吳先生的角度來看台灣會是什麼樣子。這裡收集了過去數集的菁華，讓你不斷回味。這裡還有個念真信箱可以讓您和吳先生好好溝通一番，就目前筆者看到的回信而言，吳先生不愧是作家出身的，幾乎有空就回。看看觀眾和導演的交流，別有一番收獲呢！



http://www.pts.org.tw/ (pic9)

台灣的公共電視台網站。日本的 NHK 大家想必相當熟悉，而 NHK 在日本就是屬於國立的公共電視台。在公視所播出的節目大多是在商業頻道上看不到的，我們的公共電視也由十一月分開始試跑三個月，這個站台除了提供收看公共電視的方法外，也提供了這三個月的目列表。事實上筆者覺得我們的公視腳步一直都太遲緩，大家如果有空，可以到這個站看看我們的公視在經過多年的籌備後端出了什麼樣的好菜給我們！也別忘了寫寫信鼓勵一下好不容易才起步的公視。



http://www.tisnet.net.tw/cgi-bin/head/euccns? /entertainment/entertainment.html

TISNET 中有關於影視文化的部分，收集的內容很多，由票房雜誌所提供。除了有各院線片介紹外、另有美國電影的資訊、影史排行等等。除此之外，也有西洋及國台語唱片的介紹、電影原聲帶介紹等。這個網頁另外有連結到 Discovery 頻道的選項、及 CNN 的選項，喜愛 Discovery 的朋友們可以順便看看，而 DISCOVERY 的網址則是 http://www.discovery.com/ ，當然，又是英文當道。

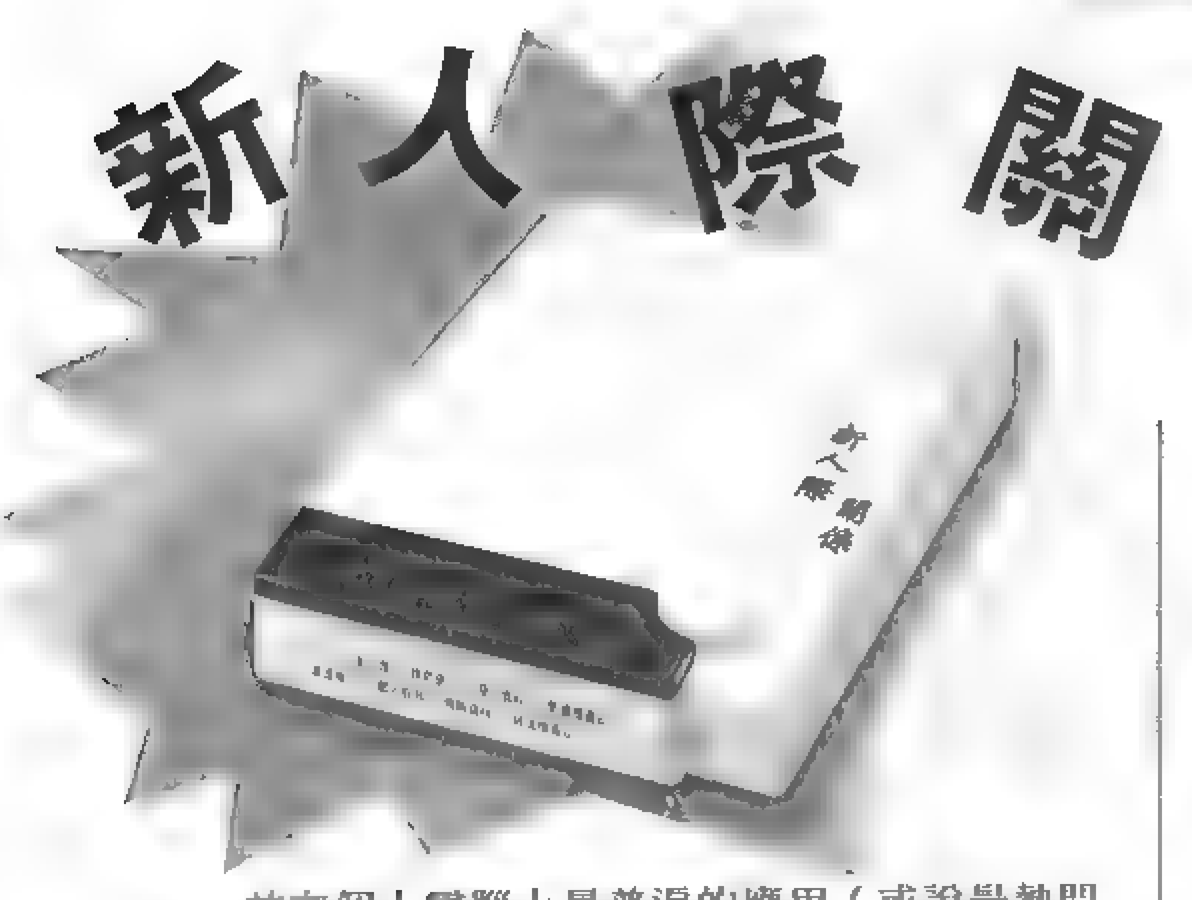
本期介紹的站很多是有些深度的站，希望大家看了之後有些心得！如果覺得英文太難，那麼就好好加強英文囉！在 Web 上大部分的站台都會用到英文呢！在看了後半段有關於影視的站址後，有沒有覺得網路真的是進入我們的生活了呢？ Inter-Net 的寶藏何其多，大家一起來挖吧！（ ps. 黑心的中華電信公司好像不這麼想？所以調漲電話費？大家上線請多多注意時間哦！）

後記：呃…寫了這麼多，一直覺得好像有什麼沒交待到的！原來是秋季最大的 COMDEX 資訊大展的 WWW 網站出爐已久筆者忘了交待到囉！請大家連線到 http://www.comdex.com/ 去看看今年有什麼好玩的東西吧！

筆者說不定會在下期拿這裡的題材和台北的資訊展作個比較哦！

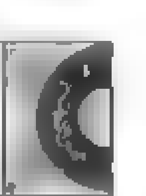
新人際關係——語音傳真數據機

Gorden.P

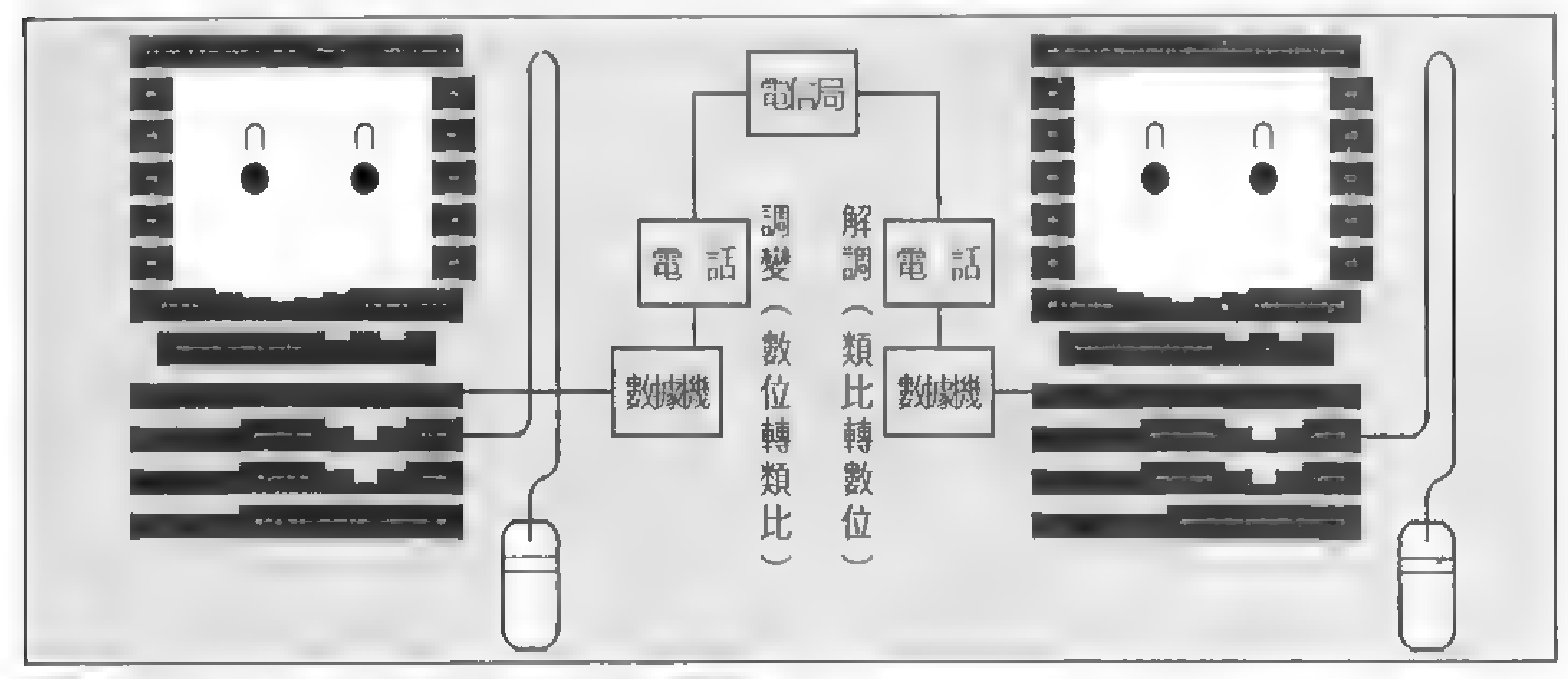


目前在個人電腦上最普遍的應用（或說最熱門的應用），首推「網際網路」莫屬了。「網際網路」的風行帶動了「數據機」（或稱調變解調器）的大量需求，因此本期讓我為你介紹一款由逸盛科技有限公司推出的高速數據機，同時介紹一些有關數據機的常識，讓你奔馳在「網際網路」之際，不至於對這位帶你進入「網際網路」大門的好夥伴之認識只停留在「一知半解」的尷尬情境裡。

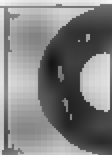
什麼是數據機（Modem）



Modem 的原名是 MOdulator DEModulator，意思是「調變解調器」；其工作原理是將電腦的「數位訊號」轉換成「類比訊號」，透過電話線傳到對方的數據機後，該數據機會將接收到的「類比訊號」再轉換成「數位訊號」供對方的電腦處理。其簡單工作原理圖如下：



一般數據機的燈號說明



● HS ：高速（ High Speed ）。

● AA ：自動回答（ Auto Answer ），自動接收回應，當狀態暫存器 SO=01 時，此燈會亮；當數據機備妥時，此數據機將自動連接接收資料。

● CD ：傳送訊號檢查或稱載波偵測（ Carrier Detect ）。

● OH ：佔線（ OFF-Hook ）或接聽指示燈，當數據機在傳送資料或接聽時，此燈會亮。如果是在語音模式下或掛斷電話時此燈就不亮。

● RD ：接收資料（ Receive Data ）。

● SD ：傳送資料（ Send Data ）。

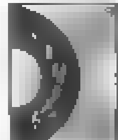
● TR ：終端機（電腦）待命（或備妥）（ Terminal Ready ）。

● MR ：數據機備妥（ Modem Ready ）。

常見的數據機「傳輸協定」（Protocol）有哪些？

所謂的傳輸協定，是指雙方在進行資料傳輸時，所預先設定的一種『溝通方式』。目前較常見的傳輸協定有以下數種，簡單介紹如下：

(1) ASCII ：這是最快速的資料傳輸法，但只能



傳文字檔。

(2) Xmodem CRC ：此傳輸法使用循環冗碼檢查（ CRC ）的錯誤偵測法，正確率可達 99.996 %，資料傳送區段長128位元組。

(3) Imodem ：這是較新的傳輸法，它用於具有內部錯誤校正功能的特殊 MODEM 上，此傳輸法既快速又準確。

(4) Kermit ：這個協定是設計來容許各種不同型式的電腦間能互相傳遞檔案，幾乎任何兩台使用 Kermit 的電腦都可以設定互傳資料給對方，唯一的缺點是其傳輸速度非常慢。此傳輸法有點類似 XMODEM ，但其資料封包可以連續傳送，如果在通訊的途徑中有延遲時，這種連續傳輸的方法就很有用了。

(5) Xmodem ：這是一種「 Checksum 」型的 Xmodem 傳輸協定，使用區段檢查錯誤法，它是最古老也是使用最廣泛的傳輸法之一，其正確率達 99.6%，但因爲速度較慢，現今已被較快且信賴度較高的傳輸法所取代。

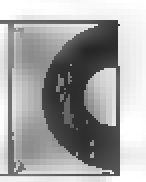
(6) Ymodem ：這是 Xmodem CRC 傳輸法的改良版，它使用 1024 位元組區段的傳送，所以速度會比 Xmodem CRC 的128位元組長度的傳送稍快。

(7) Zmodem ：這是限流式的傳輸協定，是最快速的傳輸法之一。它在電話線路不良時仍能正常地工作，因爲發生斷線時， Zmodem 會自動重新撥號並繼續傳送資料。其封包長度會自動依線路品質的好壞而變更，並可快速地偵測並校正錯誤，功能十分齊全。

(8) Jmodem ：這種協定是爲了能在限定的時間內做最大資料量的傳輸而設計的。傳送的資料區段特別長，使用 16 BIT 的 CRC 錯誤校正法，並儘可能壓縮資料，故其傳輸速度極快。

(9) Lynx ：這是較進步的傳輸法，有 BATCH 功能，採 RLL 方法傳輸資料，封包長度可自動調整，甚至在電話線路極端惡劣時仍可以用 64 位元組封包傳輸，並有如 Zmodem 之中斷後再撥接繼續傳輸動作的功能。因其具有全雙工傳輸功能，故傳輸速度非常快，可以在一個 BATCH 中傳輸多達 255 個檔案。

(10) BIMODEM ：這是一種檔案可同時雙向傳輸的新式傳輸協定，可以 UPLOAD 及 DOWNLOAD同時進行；更令人驚奇的是，它在傳輸中雙方還可以互相做雙向式的交談。



數據機協定名詞釋疑

數據機的各種協定是由總部設於瑞士日內瓦的 ICCTT （ The International Consultative Committee on Telephone and Tele- graph ）組織所制定的，這是爲了確保國際電話網路系統透過數據機，能正確無誤地完成數據通訊的目的而制定的。一般常見的數據機協定有以下幾類：

① 調變協定

① V.21 ：針對 300bps 傳輸速率所制定的全雙工數據機通訊協定。亦使用於 G3 傳眞機的通訊協定。

② V.22 ：針對 600bps 及 1200bps 傳輸速率所制定的半雙工數據機通訊協定。亦針對 0 到 75bps 傳輸速率制定反向傳輸通道，通常用於檔案傳輸過程中之回應處理。

③ V.22bis ：針對 1200bps 及 2400bps 傳輸速率所制定的全雙工數據機通訊協定。可 fall-back 至 V.22 。

④ V.32 ：針對 4800bps 及 9600bps 傳輸速率所制定的全雙工數據機通訊協定。

⑤ V.32bis ：將 V.32 標準擴充到 7200bps 、 12000bps 及 14400bps 。

② 錯誤控制協定

① MNP 2 、 MNP 3 、 MNP 4 ： Microcom公司發展的 Network Protocol 。有不同等級層次的錯誤控制方法。

② V.42 ：國際標準的 Error-Control Protocol 。 MNP 2 ～ 4 可與之相容。

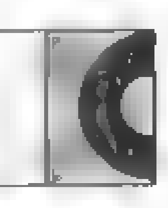
③ 資料壓縮協定

① MNP 5 ： Microcom 公司發展的壓縮方法，壓縮比例爲 2:1 。

② V.42 bis ：國際標準的 Data Compression Protocol ，壓縮比例爲 4:1 。

新人際關係





瞭解了以上爲你介紹的與數據機有關的相關知識後，相信你在買數據機時，看到相關的規格說明就不會霧裡看花，越看越花了。接著我們來看看要爲您介紹逸盛科技有限公司出產的這款語音傳眞數

據機，其正式的產品名稱是 Golden Modem 。

① 特　性

①具有語音（ VOICE ）/傳眞（ FAX ）/數據（ DATA ）功能：其數據機的前端左側附有麥克風（ MIC ）及喇叭輸出（ SPEAKER ）AV 端子插座，可以讓你的數據機當作語音電話答錄機使用；聽電話時也可以免持聽筒，直接用麥克風與來電者對話（麥克風需另購）。如果你發現有錄音的必要，可隨時按下錄音鍵將此次對話內容錄下來存證，不過你必須要有一顆夠大的硬碟才行。

②近來由於「網際網路」的風行，帶動了上網路的人潮，上網的人一多，網路交通就常出現塞車的情形，特別是 World Wide Web （ WWW ）盛行之後，更是加重了網路公路的負荷。如果你在家中上網所使用的數據機品質不是很好或速度不夠快，你會發現不單每個月的電話費越繳越多，而且還很容易斷線；縱使不斷線，你也會碰到傳回來的資料常是不能用的（ CRC 故障或其他原因）。如果你有以上這些問題，不妨試用這款數據機，因爲它有以下特點：

Ⓐ在數據傳輸率上最高可達 33600 bps （300 bps ～ 33600 bps ，會自動調整傳輸率，以便與對方的數據機配搭）。

Ⓑ在 FAX （傳眞）傳輸率上最高可達 14400 bps（2400 bps ～ 14400 bps ）。

Ⓒ資料壓縮方式採用 V.42bis 及 MNP5 資料壓縮協定。

Ⓓ資料偵錯方式採用 V.42 、 MNP2~4 、MNP10 資料偵錯協定。

Ⓔ相容性高。

③乳白色的外觀有高雅之感，造型雖不特殊，卻很實用。

② 軟　體

①有 Plug&Play 功能，如果啟動 Win95 之前先將數據機電源打開， Win95 會自動偵測，並要求放入驅動程式磁片，安裝非常容易。

②在語音答錄方面，提供了 Pacific Image Communications 公司開發的 SuperVoice For Microsoft Windows 軟體，並由台灣分公司（琥門科技有限公司）將其全面中文化，使我們一般使用數據機的消費者不會有語言的隔閡。只可惜沒有提供 WIN95 版，因爲該版本在 Win95 上使用似乎不太穩定，常會莫名其妙地當掉，而在 Windows 3.1 上使用卻很正常。另外其所提供的SuperTeminal 視窗數據通訊軟體只能連上中山大學的 BBS 站，並支援 ANSI 功能。當我嘗試連上我的 E-mail SERVER 時，可以正常地連線，但卻無法執行 pine 查看信件程式。這個程式也無法連上 GOPHER 系統，看起來似乎是專門爲 BBS 用戶設計的程式。

③提供免費使用台灣電訊網路 Internet 服務十小時的權利，並附一片連上該網路的軟體磁片。

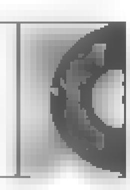
④在其驅動程式的光碟片中，逸盛科技有限公司還特別爲使用者收集了 MICROSOFT 公司提供的免費 MSIE （ MiScrosoft Internet Explore ）V3.0 中文版 For Windows 95 ，以及 MSIE V2.0 英文版 For Windows 3.1 ，讓你在連上 Internet 的全球資訊網路（ WWW ）時，不需苦於沒有適當的軟體可用，這可是非常貼心的考慮。

③ 使用心得

①這款數據機用來上網際網路非常好，因爲其速度快（當然要配合網路不塞車及電信局電話線路品質的改善）、穩定度也高。

② SuperVoice 軟體無法在 Win95 上正常使用是一大憾事，盼望琥門科技公司能盡快推出 For Windows 95 版的 SuperVoice 。還好除了語音答錄功能之外，其他的傳眞功能、終端機連線功能，數據連線功能、網路電話軟體等在 Win95 上均很完備。

結　語



沒有使用數據機，您不會是一個趕得上科技時代的人；數據機沒有大量使用，台灣就不會是一個科技島。學學電腦雅痞，他們已經開始利用數據機來傳送美工設計圖、機構設計圖、電子電路圖、說明書文稿、電腦檔案等等，省去了上班時來來往往的時間。他們也利用電子佈告欄 BBS ，向不知名的電腦玩家尋求解決疑難雜症。有更多的人利用數據機連上網際網路、交朋友、電子購物、打網路電話、使用電子郵件、看網路新聞等。有了網際網路以後，如果你有一部電腦，再有一部數據機，你眞的可以實現「秀才不出門，能知天下事」的美夢，所以，趕快買台數據機，接上 INTERNET 做個快樂的魔電族吧！



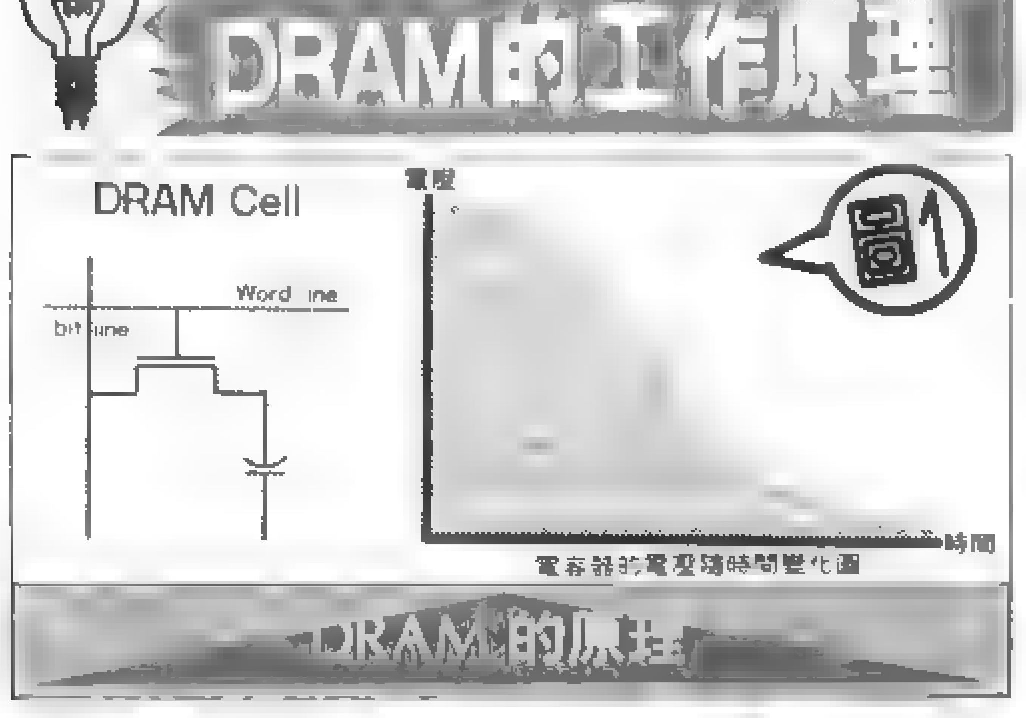
作者/Frank

眼尖的看信們，可別以爲本期的主題和 PC 地帶無關…筆者今天不是要來爲您做心理智力測驗的，而是要爲您介紹您家裡的電腦「記性」究竟如何！

熟知電腦結構的人都知道，電腦中除了 CPU 外最重要的一個零件，大概就是記憶體了（這裡指的記憶體當然包括了主要記憶體和輔助記憶體），而 RAM 則是主要記憶體中的大宗。今天就要爲大家解開 RAM 的奧秘！

今天的 PC 在能力上直追早期的工作站，主要的原因除了 CPU 的速度大幅增進外，記憶體的容量大增也是主因。所謂的 RAM，也就是 Random Access Memory（隨機讀寫記憶體）的簡稱，也就是說 RAM 可以隨機對任一個位置進行讀寫；目前市面上常看到的 RAM 大多都是 DRAM 和 SRAM的產品，其它的 RAM 由於材料的關係，目前還不常見。RAM 的重要性是無庸置疑的，可是您可曾想過 RAM 是如何記憶的呢？以下我們拿 SRAM和 DRAM 來做一個簡介：

DRAM的工作原理



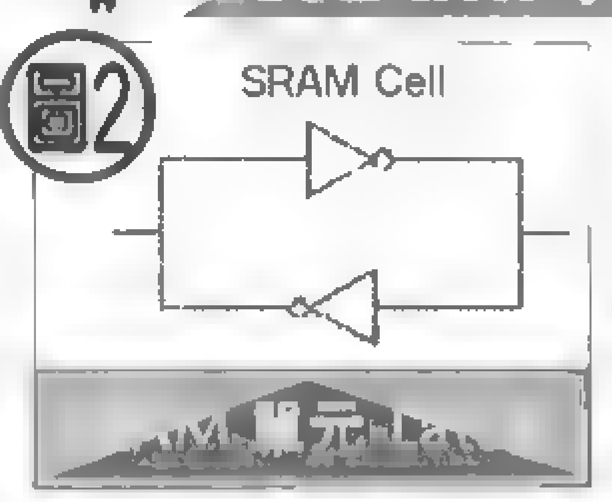
DRAM的原理

（圖一）是一張 DRAM 的單一記憶單元結構圖。DRAM 其實也就是利用電容而製作的記憶體，所謂的電容也就是利用靜電力而製作的裝置。在圖中可以看到，電容是二片平行的導電板組成的，當電壓加到其中一片板子上，其電力場就會在另一片導電板上吸引出同等電量的電子出來，這時電容就像一顆充滿了電的電池一樣；當我們外加的電壓消失後，電容上的電壓（如果外加電路並不是完全絕緣的），也會慢慢地下降到 0。

從圖中可看出，如果我們在電壓下降到某一程度時，再加以充電一次，那麼這顆電容就會常保持一定的電壓之上，這也就是 DRAM 的記憶體原理（Dynamic RAM，動態記憶體）。在一個五伏特（5V）操作下的數位系統中，通常我們會定義接近 5V（或許是 4.5V ~ 5V 或其它範圍，視廠商可達到的程度而不同）代表數字 1，接近 0V 代表數字 0（當然也有倒過來的）；只要我們在電壓下降到 4.5V 以下之前再將它充回 5V，那麼這顆電容不就可以代表 1 了嗎？而這個充電充回五伏特的動作就稱為 refresh！

由於 DRAM 的資料一經過固定時間就要不斷地更新，所以在速度上當然就稍稍會打個折扣；可是由於單顆的電容體積小，製作方便，所以 DRAM 的密度一直是半導體產業中最高的一種，所以價錢上就便宜很多。

SRAM的工作原理



（圖二）是一張 SRAM 的單一記憶單元結構圖。我們來瞭解一下電腦元件中一個很重要的東西：閂鎖器（latch），最簡單的閂鎖器可以由二組反相器構成。所謂的反相器也就是反相（NOT）運算：當輸入為 0，輸出即為 1；輸入為 1 時輸出即為 0。當我們把二組反相器如圖中相接時，就構成了閂鎖器！

這個閂鎖器有何性質呢？我們來看圖說故事一下好了：當我們從左方輸入一個高電位（假設代表 1）訊號，此訊號即爲上方那個正反器的輸入，於是上方的正反器立刻把閂鎖器右方的電位拉成低電位（0 伏特），而這個 0 伏特又成爲下方那個正反

器的輸入訊號，而下方那個正反器又會把左方的電壓拉昇到高電位（事實上，我們是從左方輸入高電位的，所以左方早就是高電位了！）；此時若我們把輸入訊號線拿開，這個門鎖器自己就會不斷地將訊號回送，使得左方電位永遠為高，右方電位永遠為低，而造成“記憶”的效應。門鎖器的動作極快，所以通常拿來在 CPU 中大量使用當成暫存器。而 SRAM 也是利用門鎖器來做的。

RAM [illegible]

那麼，瞭解了每個記憶單位的原理後，就可以把 RAM 做出來了嗎？如果事情真的那麼簡單，那麼連高中生都可以設計 RAM 了，記憶體的存取控製線路其實才是存取速度的關鍵點！單一的記憶單元只能存取 1 個位元的資料，但是目前用在電腦上的記憶體不但容量超過百萬位元組，而且一次要能夠存取 8 位元， 16 位元，甚至更多位元的資料！如果控制線路設計不良，那麼就算是 SRAM ，也會比 DRAM 慢上數倍！所以市面上也應運而生了許多不同的 DRAM 、 SRAM 產品。這些產品基本原理都是一樣的，但在控制線路上則有極大的差異，速度上也有很大的差距。以 DRAM 而言，SDRAM （同步 DRAM ）的一般存取時間在 20ns （奈秒， 10 的-9次方秒）左右，而一般 fast page DRAM最快的目前也只在 40 至 50ns 之間；而一般非同步 SRAM 存取時間則在 15ns 左右，同步的 SRAM 則可以壓到8ns 以下。

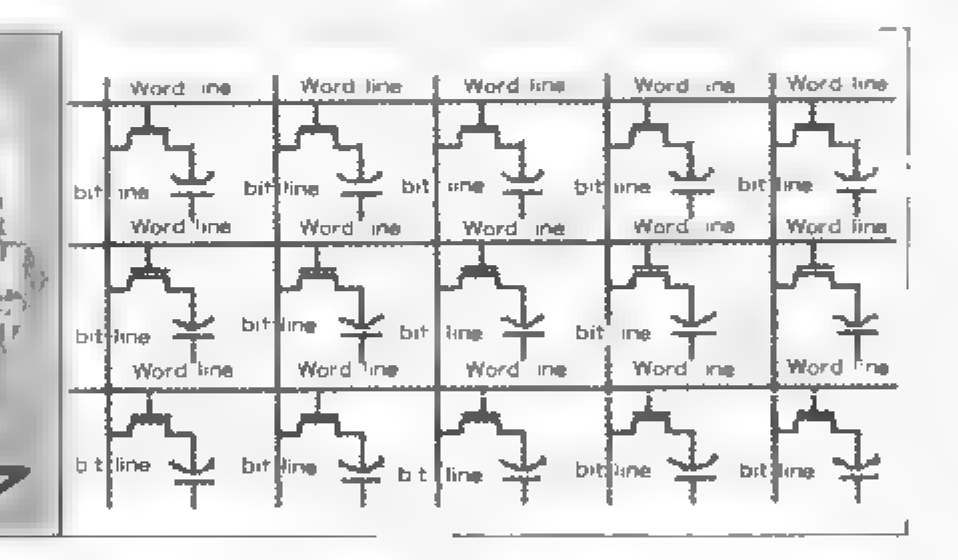


圖3 [illegible]

在目前的做法是將單一的記憶體單元拼湊成記憶體區塊才可以用，而拼湊的方法則是使用矩陣的方式。以 16K ×1 的記憶體而言， 16K 指的是有多少個 column 在記憶體中，而 x1 則代表每個 column 是一個位元，所以總容量是 16K*1=16K bit=2KByte ；而這 2K 個記憶體單元是排列成一個 128 × 128 的大矩陣的，如（圖三）所示。既然排成矩陣，那麼就有所謂的列位址（ row address ）及行位址（ column address ）。在存取 DRAM 時，電腦系統必須按照廠商規定的時間送出以下四種訊號：

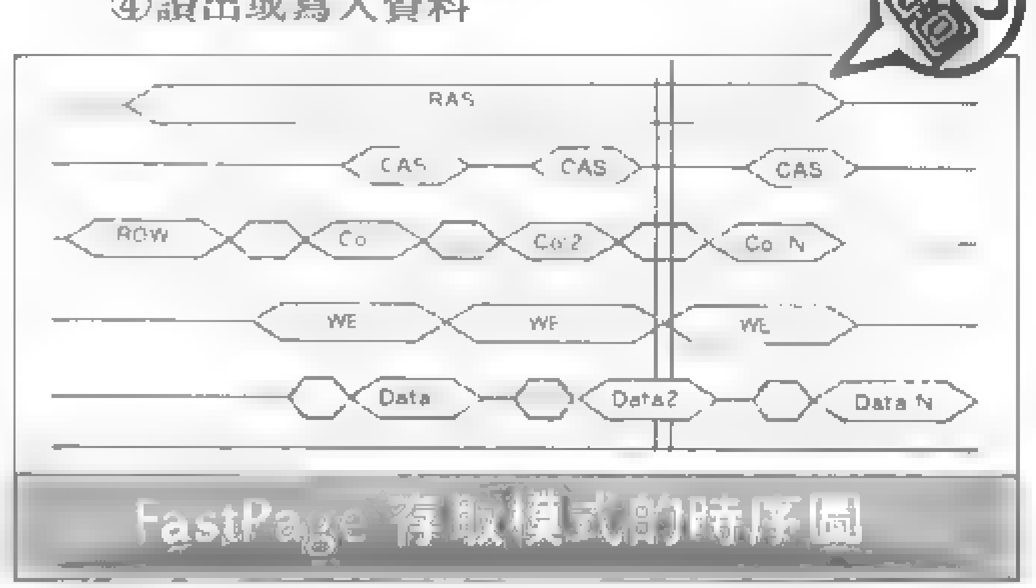
①列位址選擇信號及列位址

②行位址選擇訊號及行位址

③讀出或寫入訊號

④讀出或寫入資料

圖5

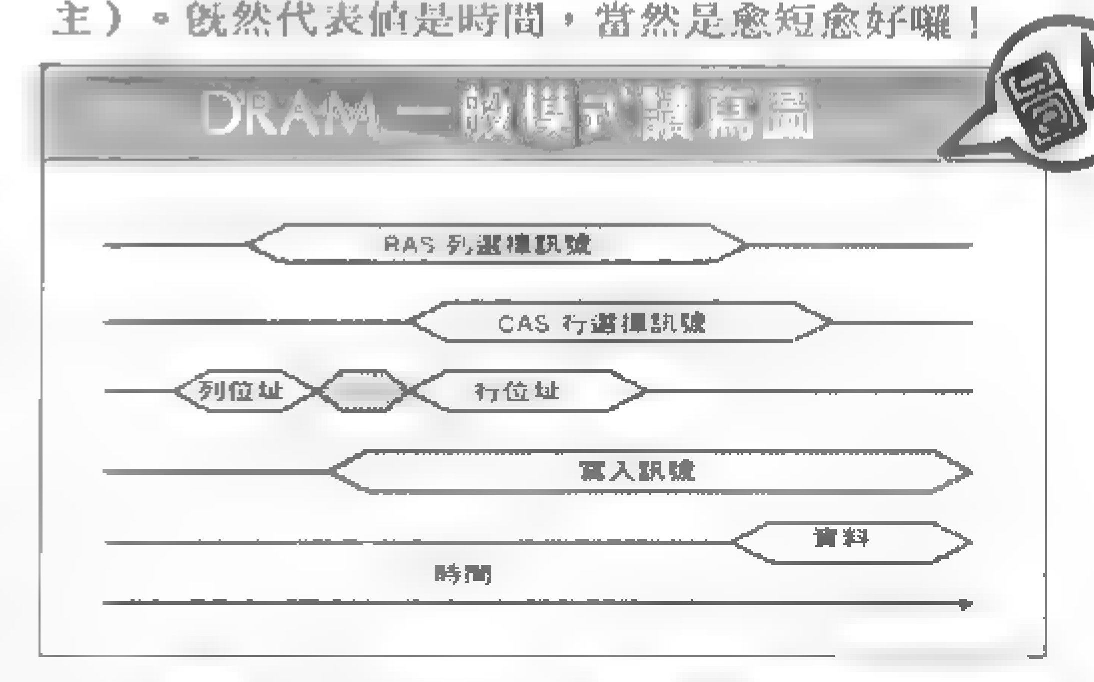


FastPage 存取模式的時序圖

完成這四動作所須的時間（即為從開始定址到資料成功讀出或寫入所須的時間）即為一般標示在 DRAM 上面的速度參考值（ -6 代表 60ns ，-5 代表 50ns …。在此要強調的是，某些廠商並不按此規則標示，所以一切還是要以廠商發佈的資料為主）。既然代表值是時間，當然是愈短愈好囉！

圖4

DRAM 一般模式讀寫圖



（圖四）之 DRAM 一般模式讀寫圖是一種時序圖，看起來好像很難，其實是很易懂的東西。首先，時間軸是橫座標，而上面的許多長條形區域，則表示訊號在這一段時間內會出現；若是灰色的方塊，表示在這段時間內訊號不可使用（不確定狀態）。現在您由上到下看到的很多條橫向資料，表示各種不同的訊號種類；比如說 RAS 訊號代表了系統現在即將輸入 row address （列位址），而 cas

訊號則代表了系統現在即將輸入 Column address（行位址）；WE 訊號代表了系統馬上要將資料輸入／出記憶體， data 訊號就是您要輸入的資料啦！這之間的關係是由 DRAM 製造商所規定的，而放在同一條時間軸上的訊號，就代表它們使用同一組接腳進行輸出入！在 DRAM 系統中最明顯的就是把列位址和行位址接在同一組接腳上面，如此一來，可以減少接腳的數量；可是在設定位址的時候，就必須分二次送位址值，而導致速度上的折扣。

按照以上的原則去分析一下這張圖，我們可以發現當一個讀取週期開始時：

①電腦會對 DRAM 的 RAS 訊號接腳發出低電位訊號，告訴 DRAM 接下來馬上要利用位址腳輸入列位址。

②接著經過一段時間讓 DRAM 的控制線路反應過來後，電腦馬上將列位址利用位址腳傳入 DRAM 內。

③再經過一段時間後，電腦又利用 CAS 接腳告訴 DRAM 馬上要送入行位址，之後就再度利用同一組的位址接腳送入行位址，如此行列都確定後，我們就可以知道要存取的是那個記憶體單元了。

④在此同時，電腦也同時地利用 WE 接腳告訴 DRAM 系統，已經準備要出清或接收資料了。

⑤接下來，就在廠商規定的時段之內，您要的資料會出現在資料腳上；或者是您必須在 WE 訊號發出後的某段時間內把資料送到資料腳上，以便傳入記憶體。

至此為止，整個讀寫過程才完成一個週期，所以讀取資料的過程其實是牽扯到許多訊號控制的動作的。許多系統效能上的差異，就在於對於讀取週期安排上的技巧。

Fast Page Mode 及 Refresh

如果每次讀寫固定都做這些動作，要增快 DRAM 的速度實在是很難；所以 DRAM 的製造商也新增了一些讀取方式，可以快速地讀取到資料。這些快速的讀取方式都包括了上面的四大動作，但是某些定址動作只出現一次，其它的讀取動作就可以連續出現，因此可以達到快速的目的。現在我們舉個很常見的例子：Fast Page Mode，這是目前的 PC 上最常用的一種存取模式，我們以這張圖五 Fast page mode 的圖來說明。

Fast Page mode 利用的原理其實很簡單，DRAM 雖說是可以隨機讀寫，但實際上我們在應用時卻更常進行一塊連續小區域的讀寫，所以這個小區域的資料就很可能會在同一個“列”中，因此在同一列位址（ row Address ）中的資料在讀取時，我們就只送一次列位址，接下來只要不斷地送出行位址（ column address ），即可不斷地進行讀寫。在一份統計資料中顯示，這種讀寫模式可把平均讀寫時間壓到單一讀寫模式的七成，也就是說在 60ns的 DRAM 上一般可得到 40ns 的高速表現。

當然您應該可以發現，就算使用 Fast page mode ，第一筆資料出現的時間並不會變快，所省到的時間都是後面數筆資料的時間；所以若是讀取的資料過於分散在不同的列中，那麼節省到的時間就會少很多了。DRAM 的速度損耗最主要的，也在於更新（ Refresh ）所須的時間；所謂的 Refresh 就如同前述，是讓記憶體電容的電壓維持一定的動作，那麼是如何進行的呢？其實很單純：我們只要用外部的線路在固定的時間之中把每個記憶體單元都讀出來，再重新寫回去就可以了。既然是對每個記憶體進行讀寫，自然非常耗時！而為了安全起見，這段時間之內電腦系統不得進行任何其它讀寫，所以各廠商發明了“隱藏式復新法”（ hidden refresh ），用以提高系統速度，在此也就不再贅述。現在我們把理論性的東西先打住，來看看市場上最新出現的高效能產品到底是怎麼一回事！

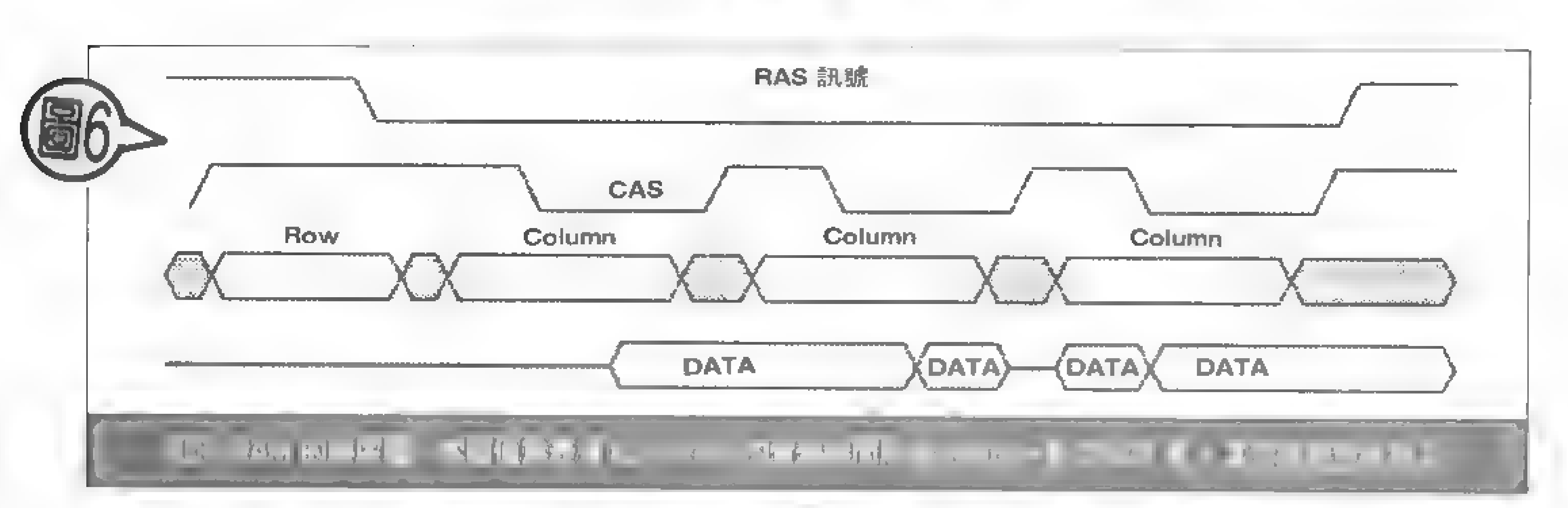
各種 RAM 的介紹

DRAM 類

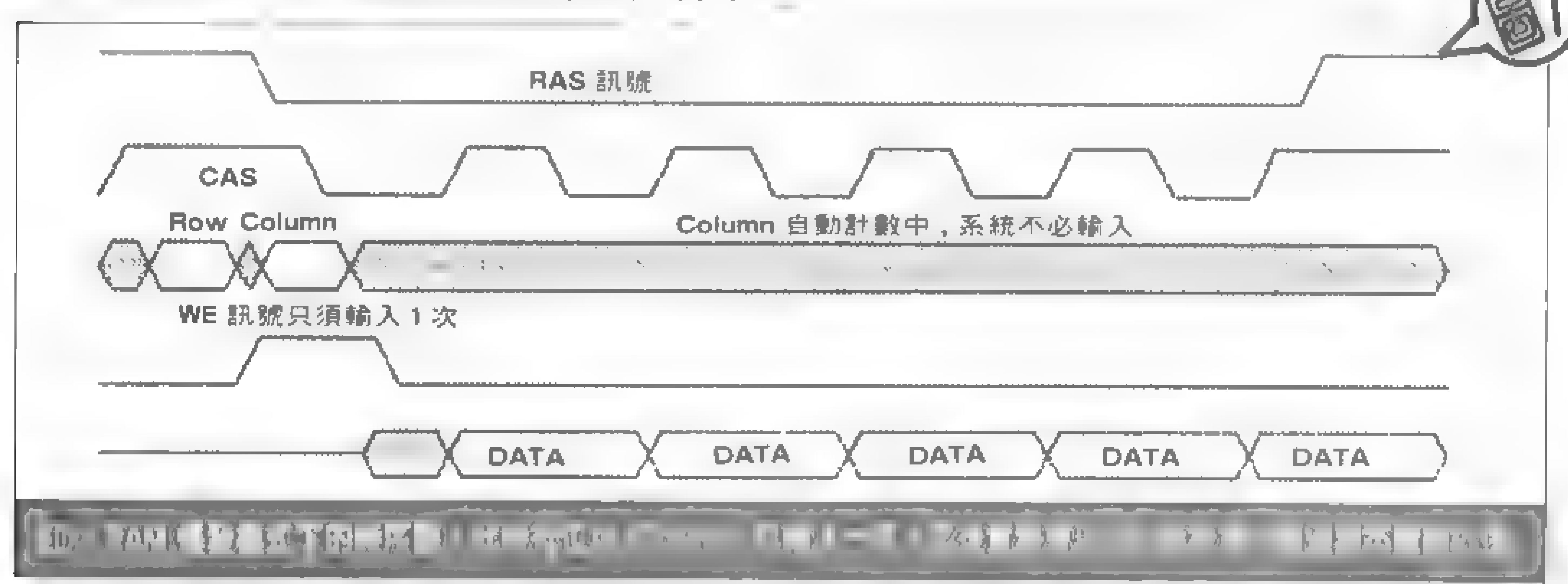
(1) EDO RAM

說到 EDO RAM 和一般 DRAM 的差別實在不大，我們可以先來看看 EDO RAM 的時序圖。

EDO RAM的一般讀取模式也和一般 DRAM



一樣，所不同的在於 page mode 的情況下；EDO RAM的 page mode 被稱爲 hyper page 。（如圖六），各位可以看到最下面一行的資料有效時間，可以一直拖到下一個 CAS 出來之後；這代表了資料有效時間在一個讀取週期中所占的比例大幅提高，也就是說我們可以昂起來加快行位址（column address ）的傳送頻率，資料也不會流失！所以在 page mode 下， EDO RAM 的效率要比一般 DRAM 好個百分之一二十左右。



EDO RAM也有爆發模式，所謂的爆發模式，就是電腦僅在一開始輸入一次行位址及列位址，EDO RAM內部有一個位址累加器會不斷地在送出一筆資料後自動把行位址加一，（如圖七），那麼電腦連送 column address 的時間都可以省下來！在這種模式下，一般 -6 （ 60ns ）的 EDO RAM 通常可以撐到 20ns 以內（足以應付 50MHZ 外頻的 CPU 進行爆發式讀寫）。當然，它的限制是你要存取的資料一定得在同一個列（ row ）上連續存放著才能使用。

目前 EDO RAM 在電腦主機板上的應用情況十分普遍，而在顯示卡上用的也很多（價錢 / 效能比是一大因素！）。按照筆者手上拿到的時序圖，EDO RAM在主機板上應該也可以以普通 DRAM 的時序圖來動作，也就是和一般 DRAM 混插的時候，如果主機板將它視爲一般 DRAM 也是可以動作的。當然，好一些的主機板甚至可以針對不同的 Bank 做不同的時序控制。不過仍然必須看主機板的記憶體控制線路設計而定。

(2) Multy-bank RAM

這是一種極爲暴力的 DRAM ，而且最大的特色是價錢方面還算不錯，具有低價位高效能的特性。它的架構如（圖八），對於外部的系統線路而言，可以只對 MDRAM 控制線路下達指令進行存取，而在 MDRAM 內部則分成數個各別不同的小 bank （所謂的 bank 即是一個儲存庫），每個 bank 之間可以用速度比外部更高的控制資料匯流排來連接。

MDRAM有數個因素使它成爲快速的 DRAM

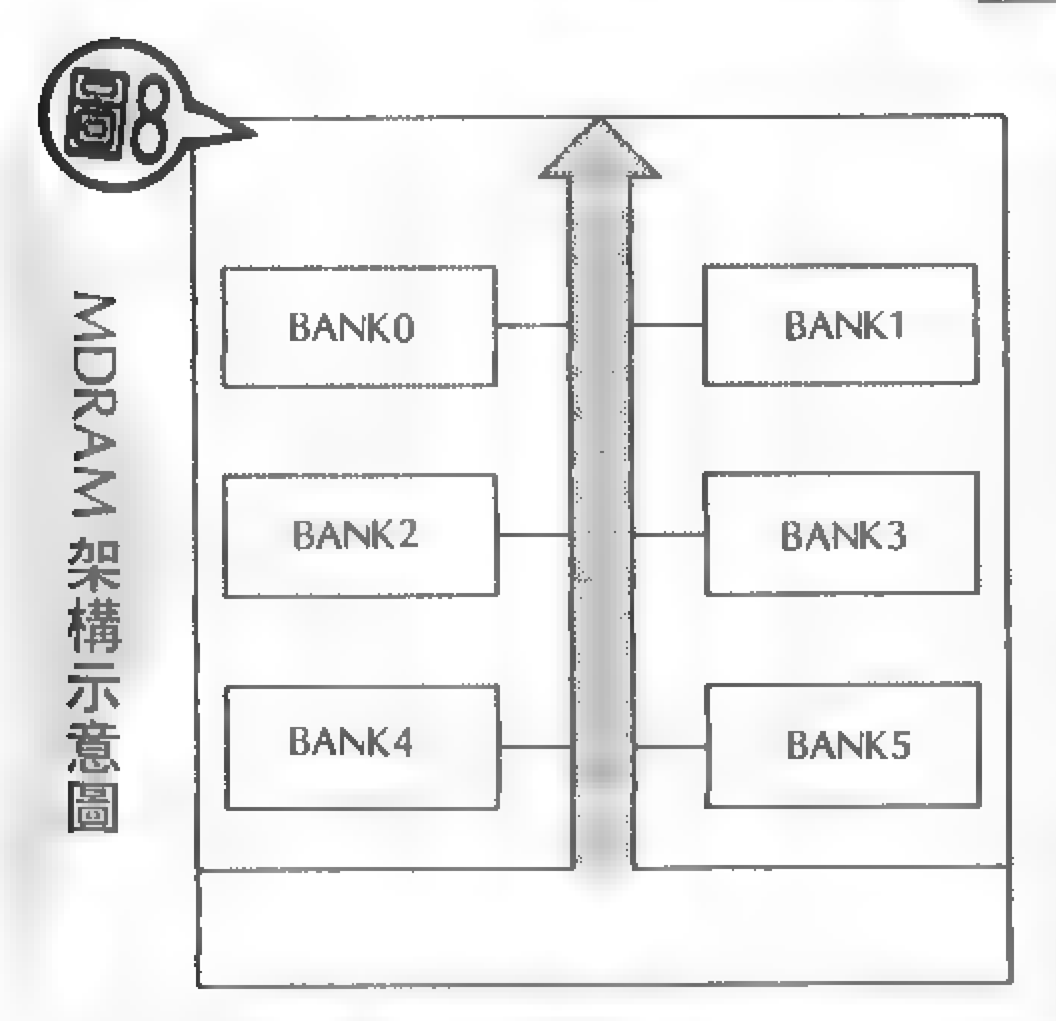


圖8 MDRAM架構示意圖

：首先，由於接在內部控制匯流排上的raw線都很短（見圖，因爲 DRAM 每個 bank 都很小，所以構成的矩陣就小，raw線即變短），所以切換的速度也比一般raw很長的 DRAM 快不少；接下來MDRAM的控制界面也提供了一些特異功能（比如說對位元組進行 mask 寫入運算的能力，資料在各 bank 間搬動的能力）；値得一提的是，這個控制界面是和外部系統同步的。

在由Mosys公司所提供的資料中，顯示該公司的 MDRAM 資料尖峰頻寬高達668MB/秒，如果以 64bit 的資料匯流排接在系統上，可以撐住一顆 83.5MHZ 外頻的 CPU ！夠快吧！

MDRAM的這些特性使得它極適合做爲新一代高速顯示卡、加速卡的記憶體。目前市面上採用MDRAM的顯示卡最有名的，就是曾氏公司的 ET6000 系列顯示卡。按該公司所"丟"出來的資料顯示，ET6000的 MDRAM 尖峰傳輸能力突破每秒 1000MB ，而持續傳輸能力也達到每秒 800MB 以上，可謂相當高速！

(3) VRAM

一般 DRAM 和 VRAM 最大的不同，在於 VRAM 有二組輸出入口，所以可以一邊讀取資料，而另一邊輸出資料；這個特性也是擺明了爲顯示卡而設計的！因爲顯示卡中，不單只是加速器的 CPU 本身要存取資料，在輸出往螢幕的地方更有一顆高速度的 DAC （數位／類比轉換器）在全力將資料送往螢幕。您可以算算看，如果您的螢幕復新率是每秒 60 次（ 60HZ ），就代表每個記憶體單元每秒要"照顧"這顆晶片 60 次！如果沒有一個專門的輸出接腳來照顧這顆 DAC ，那麼在 1024 ×768× 65536 色的情形下，您的 RAM 每秒要有90MB以上的頻寬被吃掉！（實際上會多達 110MB/s 以上！）所以在高解析度、高彩的情形下， VRAM 這種雙出口的設計就很實用了！各位可以看看所有價位高一些的顯示卡，幾乎都是使用 VRAM 的就是這個原因。 VRAM 由於要設計二組輸出入口，所以在價格上一直是居高不下的。

(4) WRAM ：

Window RAM 也是 VRAM 之一種，是由三星公司提出的一種 VRAM 架構。它的概念很簡單，（不過價錢實在是 @$#%% ），假設現在你有 32 位元的資料要存到 VRAM 中，最快的方式是什麼呢？就是拿出 32 顆資料匯流排寬度爲 1 位元的 VRAM 來，每一顆分配給它一個 bit 儲存；如此一來，雖然你拿到的每顆 VRAM 都只有一位元寬，但是卻可以一次存取 32 位元的資料，而 WRAM 的架構正是如此。所以各位可以想見 WRAM 的控制線路一定是塞滿了一二十組的 I/O 控制器，在體積和價格上當然壓不太下來！

在筆者手邊可找到的資料中，可以看出三星公司的此項產品可以以每秒 1.6GB 個圖素進行繪圖，以每秒 0.64GB 個圖素（ pixel ）的速度進行區塊偏移。可說是上品中的上品！目前使用 WRAM 做爲記憶體的顯示卡，筆者僅見過 MGA 這張卡。

(5) SDRAM ：

在消費者愛趕熱潮的心態下， SDRAM 可以說是 DRAM 的明日之星（就另一方面而言，也得感謝 Intel 公司大力抬轎，竟然讓 82430VX 直接支援SDRAM ），它和下面要介紹的 PBSRAM 一樣是屬於同步型的 RAM 。在此筆者又得賣賣學問，爲大家說明一下所謂的同步到底是蝦米碗糕，爲何大家都在做同步的控制線路。記憶體系統上指的同步，自然是指著記憶體系統和我們的 CPU 、主機板使用相同的時脈；所以若您使用的是同步的記憶體，您的 CPU 用的時脈也會不斷地送到 RAM 控

制線路上面去。這個時脈的產生頻率，也就是 CPU 的工作頻率，若您的 CPU 外頻是 66MHZ，那麼送到 RAM 上的就是頻率爲 66MHZ 的時脈波。

那麼同步有什麼好處呢？同步的電子線路可以立即看到的好處，就是由於電子元件的動作都經由時脈統一區隔開了，所以可以排出各個時脈下的「狀態」（state machine）；於是就有如 CPU 般，我們也可以把 RAM 的控制線路設計得更加複雜而有效率，這允許我們在SDRAM上得以應用許多的技術來解決速度上的問題，比如說加上閂鎖器，可以讓進出的訊號不必等待太久，只要在時脈開始時訊號存在中就會被閂鎖器鎖住；而前面提過的，DRAM 的存取效能卡在第一筆資料出現的時間太晚（Row 線充電過慢），也可以使用多記憶體區（mulity bank）交互操作的方式來解決；甚至也可以內建復新（refresh）線路來解決外部線路費時去復新 DRAM 的問題。

在 94 年晚期出現的 64Mbit SDARM，就已經有在 125MHZ 外頻 CPU 系統中，以每秒 500MB 頻寬運作的能力了（資料流寬度 32bit）。目前在市面上出現的SDRAM大多是以168支拉腳的 DIMM 模組居多，不過這種模組也有 EDO RAM 及一般 DRAM 的產品，在購買時特別該要注意。

SRAM類

PBSRAM（Pipeline Burst SRAM）

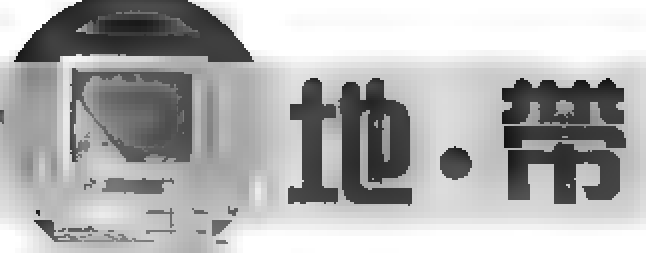
Pipeline Burst SRAM 可以說是目前解決 CPU 和記憶體間速度差的最佳方案了。顧名思義，它當然是一種 SRAM，而且也提供爆發模式存取；最重要的，它具有一條「管線」（PipeLine，這個名詞翻得不太好，不過大家都這麼用慣了）。Pipeline在最近的高效能晶片設計中一直是被強調的主流派角色，而所謂的Pipeline就是把工作拆開成數個部門分工，這數個部門就可以叫做一條管線。

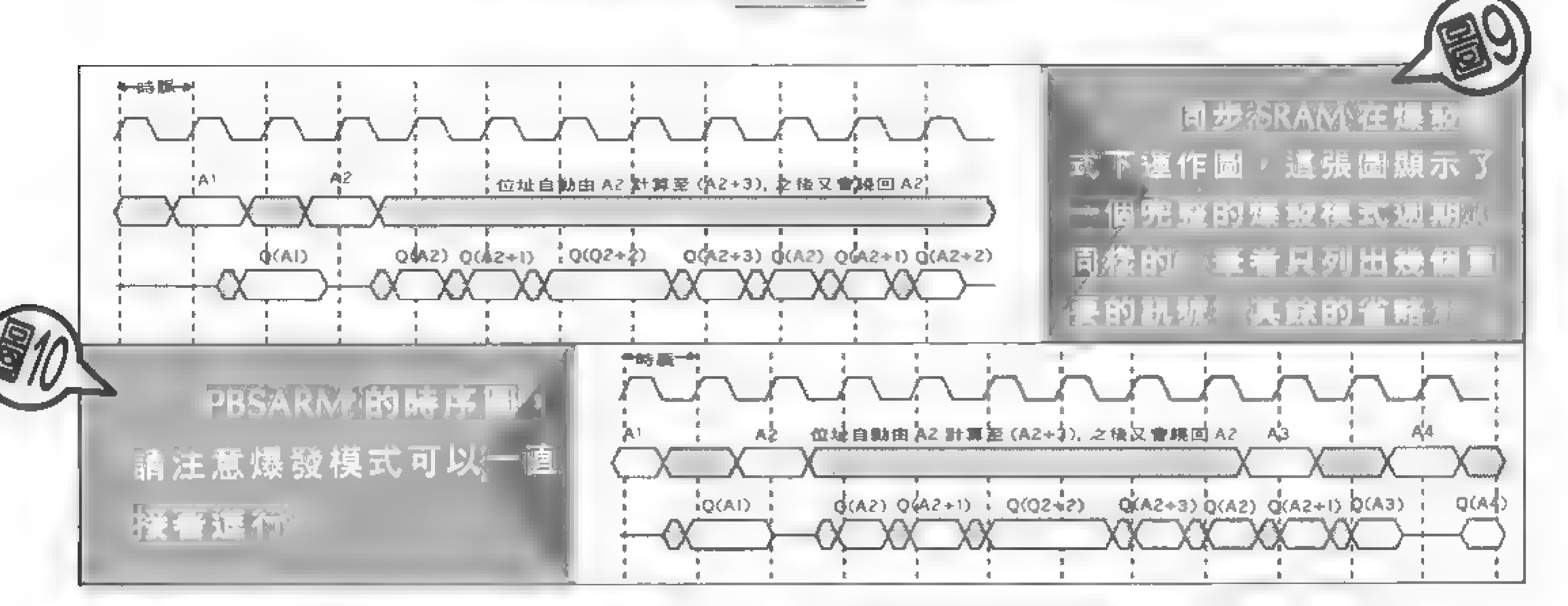
舉個實際的例子：假設有一班學生每人要領取一份講義，而這分講義是拆成五頁的，最慢的方法就是由老師把這五張講義訂好，再一份份交給學生；而次慢的方法則是一次一位學生上台，領完五張並裝訂完後再換人上台；而最快的方法則是把這五疊紙排成一列，大家排成一排，按順序由第一張開始拿，在第一個學生拿完第一張後，馬上拿第二張，而同一時間，第二個學生就可以拿第一張了…以此類推，在第五個學生後，每一疊在同一時間內都會有一個學生在拿。Pipeline的原理就如同這樣，這個是大家都很常用的一種方法。當然，如果你在某一時間忽然把過來拿第一張講義的學生隊伍擋住了（前面未拿完的則繼續拿完），那麼整體時間上就會再度變慢，看你擋住多久就變慢多少，這個就是Pipeline最怕遇到的叫做管線危機，因爲它可以把利用管線所省下的時間全部吃掉（在某一些情況下可能還會變得比不用管線還慢）。

換個角度來看這個問題，你也可以把 Pipeline 看成工廠的生產線，每個人都只做一小部分，而全部加起來就是一個完整的產品了。在數位電子訊號處理中，則是利用 Flip-Flop 來當做生產線中的經手工人。所謂的 Flip-flop 其實就是二組加了時脈控制的閂鎖器，它在時脈開始時會把左方的資料輸入其內部，而會把上個時脈所輸入的資料丟到右方去。就好像生產線上的工人拿到半成品後，丟到某個機器中進行某一個步驟的加工；在下個半成品送到時，又把他做完的半成品丟到下一位工人的手上去。加了Pipeline的電路通常會很快，除了 Pipeline 作業本身可省下的時間外，由於各個運算電路被切割成不同的小部分，所以運作速度也會變快！ PBSRAM 是在資料輸出的地方加上了一組 flip-flop 來做成資料輸出的管線，這會使得 PBSRAM 比一般同步 SRAM 在第一筆資料出現的時間上晚一個 clock（時脈），不過卻使得它的爆發模式可以一直持續下去。

接下來談到 SRAM 本身，SRAM 的定址比 DRAM 少一個步驟，因爲它的行位址及列位址分別有獨立的接腳接出來。而在 PBSRAM 的線路中，由於控制線路設計的關係，使得它的時序圖比 DRAM難懂一些，不過仍然不離那幾套老步驟。我們最後使用這二張圖來說明一下Pipeline的好處：

（圖九）是一般同步 SRAM 的時序圖。系統必須送出二個位址後才能進入爆發模式（即送出





A1 ，A2 二個想要存取的位址）。系統送入 A1 後，SRAM 立刻在下一個時開始把存在 A1 的資料送出來；而接下來 SRAM 本身會連續送出七筆資料，分別是存在位址 A2 、A2+1 、A2+2 、A2+3 、A2 、A2+1 、A2+2 各處。各位或許已經發現了，SRAM 會送出重複的資料！因為在目前的系統設計中都是採取進入爆發模式後只讀四筆資料的方式。這張圖顯示了完整的 burst 存取週期，下一個讀取動作要繼續的話，又要從本圖的最左方狀態開始；所以其實我們花了 12 個時脈，讀了 5 筆有用的資料出來。（Q（ A1 ）至Q（ A2+3 ））

（圖十）為 PBSRAM 的時序圖。看起來幾乎一樣，其實隱藏著一個 PBSRAM 比較快的主因。首先，我們可以看到送入位址 A1 後，系統並沒有立刻在下一個時脈就送出Q（ A1 ）這筆資料，而是多花了一個時脈才送出來；可是在最後，位址倒繞回 A2 、A2+1 之後，由於 pipeline 的效應，所以在位址債倒回 A2 時，系統即可送出 A3 、A4 二個新位址…這是什麼呢？答案另一個新爆發存取週期的開始！所以在第一個爆發模式存取之後，PBSRAM 每多跑一次存取週期，就比 SSRAM省下三個時脈。各位在主機板上的 CMOS 中看到的 SRAM 存取設定有所謂的 3-1-1-1 ，即是指這種模式（第一筆資料出現的時間是開始存取後的三個時脈之後，接下來的三筆資料則按順序每個時脈被讀出，），而 SSRAM 的存取模式則是 2-1-1-1，不過因為沒有Pipeline，所以整體來說反而比較慢。PBSRAM 可以在時脈高達 100MHZ 下提供3-1-1-1 的爆發式存取，所以一旦主機板使用 PBSRAM 當做快取記憶體，那麼 EDO RAM 、SDRAM 等等的好處就很不明顯了！（筆者的看法是高速 DRAM 裝了也等於白裝）

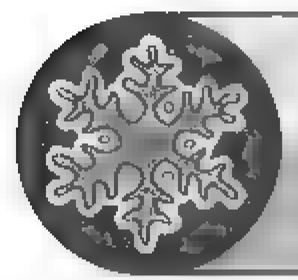
RAM與電腦之間的速度配合

接下來筆者要提到有關於 RAM 的速度和電腦系統速度的問題。在非同步的系統中，如果70ns 和 60ns 讀取週期的 DRAM 比起來，當然是 60奈秒的快了一截；可是若是同步系統呢？以 PBSRAM 來說，目前一般的PBSRAM 都會標上-9、-8、-7等等的數字，可是-7會比-9快嗎？我們來看看 PBSRAM 的運作原理就可以知道了！如前述，PBSRAM 的資料是完全跟著你的系統時脈來送出的，所以只要你的 PBSRAM 存取模式和別人一樣，CPU 外頻也和別人一樣，怎麼有可能會比較快呢？那麼那個 8ns ，9ns 是標什麼的呢？大家可以看看在爆發模式中資料出現的時間！大部分的廠商所標的時間是指輸入位址後，經過多少時間後第一筆資料會送出來！只要這個時間比你的系統時脈少於一定程度，-7的 PBSRAM 是不會比-8的快的！（不過有些廠商似乎是標其它動作的時間，由於筆者沒有拿到這方面完整的資訊，就不再多談了）

以上拉拉雜雜地談了一堆 RAM 經，其實源自於筆者最近接到愈來愈多的讀者問道有關於 RAM 的問題；而每當有新產品出現在市面上時，我們的玩家是最感好奇的。可惜筆者在光華商場、NOVA 商場走個一趟，竟然沒有幾個商家能夠提供消費者一些正確的知識。希望各位讀畢後，能不再為各商家莫衷一是的傳言而煩惱啦！

談顯示中文的作法【十】

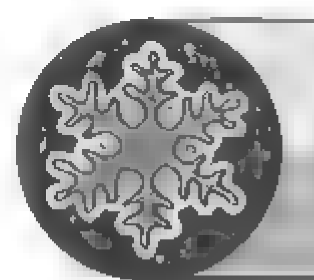
作者：Proman



向中文系統"借"字形

在歷經上期文章中的討論後，我們將可以清楚地瞭解到，從現有的中文作業環境裏取得所需要的各式中文字形資料，是一種較符合大部份人們的需求與作法；而接下來所需要面對的問題，將是要如何在自己設計出來的程式中，來取得那些已存在於中文作業環境裏的中文字形資料。在進行這一項工作前，首先要做的第一件事，就是要先決定要從那一種的中文作業環境上，來取得所需要的中文字形資料。在取得的來源上，不外乎就是從傳統的中文系統（如倚天、國喬…），或者較新穎的圖形式作業系統（如 Windows 3.1 、 Windows 95 、 OS/2 Warp…等中文版）這二種方式來選擇其一；不過就一般而言，想要從圖形式的作業系統中取得中文字形的資料，其所需要撰寫的程式是頗為複雜且十分困難的（我想若是各位讀者曾學習過 Windows 程式的設計方法，相信您一定會格外認同筆者所言；因為在這類作業系統上撰寫程式時，程式師一定必須要具備一大堆相關的知識，而不花上一年半載，是很難來學成的）。因此大部份的程式設計者，都會選擇直接來從傳統的中文系統上，來取得所需要中文字形的資料。

可是此時又會面臨到另一個重要抉擇，那便是要使用那一家公司的中文系統呢？在此筆者無法給您一個絕對的答案，不過需要特別注意到的一點，便是在各家公司的中文系統裏，取得中文字形資料的方法上可能都有所不同；但只要您知道如何從該套中文系統上取得自己所需要的中文字形資料，基本上使用那一套中文系統都是可以的。在本文之中，為了要方便文章的講解，因此只好指定一套中文系統來做為本文的說明對象。在此筆者所指定這套中文系統，是為目前最多人們所採用的"倚天中文系統"；且所使用的版本為 3.508（若您沒有此版本，則請確定您的中文系統其中的 STDFONT.15 一檔的大小，必須為 392820Byte，方才可以符合我們的需求）。所以若您要實作本文的範例程式，準備一套該軟體是絕對必要的。



中文字形的編碼方式

決定用來提供中文字形資料的中文環境後，我們便可以開始來研究，到底在自行設計出的程式中，要如何從這些中文環境裏，取得所需要的中文字形資料呢？在此各位讀者不妨可以先回想一下，當電腦在傳統的英文模式下，是如何來識別各種英文字元呢？這種英文的識別原理是採用一種稱之為 ASCII 碼的編碼方式，而這一種編碼方式是採用 0 ～ 255 之值來代表各個字元是什麼，例如十六進位的 41H 便就是代表字元' A '；再換句更簡單的話來說吧：在全英文的作業環境中，任何一個字元所佔用的空間都是一個 Byte ，且在該 Byte 中所存的值便就是用來代表該字元的 ASCII 碼了。

相同的工作原理也適用於中文系統上，只不過在這些中文環境裏所顯示的中文字數目上，是遠多於傳統的英文字形的，因此有其必要性再來重新制定一個可供中文環境使用的編碼方式；而這種專為中文環境所制定的編碼方式，在目前的電腦業界中，已經有不少的方式存在了，不過其中最常為人們所採用的編碼方式，還是由資策會所制定出的 BIG-5 編碼方式。在我們取得字形資料的整個原理上，其實就是圍繞著 BIG 5 碼來運轉的，因為我們只要透過 BIG-5 碼的幫助，便可輕易地算出某個中文字的中文字形資料是儲存於字形檔中的那個位置上，之後我們的程式只要再從該位置上讀入一定長度的資料，就可以達成中文取得字形資料的目的了。

接下來讓我們瞭解一下，在所謂 BIG 5 的中文編碼方式裏，是如何針對各個中文字進行編碼的工作呢？由於在中文字的數量遠比傳統英文字形多，若光只是使用一個 Byte 的儲存空間來識別各種中文字的話，是絕對不可能的事，因為畢竟一個

Byte 的儲存空間，其內所能儲存的數值範圍，也僅僅只是介於 0 ~ 255 (由於一個 Byte 等於 8 個位元，故其可組合出的數值變化，共為 2 的 8 次方，等於 256 種)間的數值而已；再換句話來說，最多也只不過可用來識別 256 種字元而已。所以在 BIG 5 碼的編碼方式中，為了要解決這個問題，它便將每一個中文字都採用二個 Byte 的儲存格式來識別它們，第一個 Byte 稱之為 High Byte，而第二個 Byte 則稱之為 Low Byte，以此兩 Byte 的資料來加以組合而成，故如此一來共可用來識別達 65536 (由於是使用二個 Byte 來儲存，故最多可組合出的數值變化，共為 2 的 16 次方，等於 65536 種)個不同的中文字。不過資策會在制定 BIG-5 碼的時候，為了要使英文和中文能夠同時並存，遂在 BIG-5 編碼方式時，特地的避開了那些在 ASCII 碼中已經用來代表常用英文符號(如大小英文字母、數字…)的數值，所以在 BIG-5 碼中，最多僅能夠用來識別 19782 (126 × 157)個中文字(表一)而已，然而這已經是相當足夠了；因為based一般統計，在我們的日常生活中，那些經常被使用到的中文字，頂多也只是一萬三千多字而已。

BIG-5 碼的編碼區域

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
High Byte	81 ~ 8D 8E ~A0 A1 ~ FE	13 19 94	126
Low Byte	40 ~ 7E A1 ~ FE	63 94	157

在 BIG-5 碼中對於這剩除 19782 個可用編號的應用上，為了要使管理上的工作能夠更加地系統化，便將其 BIG-5 碼裏的所有中文字，依照著其各個中文字形的用途，來區分成為常用字、次常用字、倚天字(倚天中文系統從 1.5 版後，所自行新增的 41 個特有字形)、特殊符號、特殊字、日文字等六個字形類別，然後再賦予這每一個類別都有一段特定範圍的編碼區域來供其使用。這樣子一來，日後當程式在執行的過程中，如欲進行 BIG-5 碼的解碼動作時，採用這樣的編碼方式就顯得十分有用了，因為只要從該中文字的 BIG-5 碼上，便就可來得知該中文字是屬於那一種字形類別，之後再以該類別的解碼方式，來處理該中文字便行了。

最後關於這幾種字形類別，其所佔用的編碼範圍為何、字形數量是多少、如何來求出字形次序、及位於那一個字形檔上等諸多問題，由於其說明方式並不適合用一般的文字來描述它們，所以筆者在此特地將其所有相關的項目，予於歸納整理，列表在(表二)中，以方便各位讀者能夠瞭解它們，並且利於日後程式設計時的查閱參考之用。至於在該列表中，最容易令讀者感到較難瞭解的部份，我想應該會是在字形順序的計算方法上；不過在此只要各位讀者能夠交互參考一下(表二)中所列的內容，相信各位聰明的讀者，應該會不難瞭解它們的運算原理才對。

如何取得中文字形的資料

經過上面文章的詳細說明之後，我們都應該已經知道，在所謂 BIG-5 碼的編碼方式中，是如何來處理中文字的編碼工作；因此接下來要從中文系統裏取得所需的中文字形資料，其實這已經是一件觸手可及的事了。因為在倚天中文系統下用來存放中文字形資料的檔案，便是依照著 BIG-5 碼所編列出來的字形次序來加以存放的，所以若我們想要顯示出某一個指定中文字形的時候，只要取出該中文字的 BIG-5 碼，然後再從該 BIG-5 碼上來計算出該字形是位於字形檔中的第幾號位置上，並將其所在位置上記錄的字形模版資料讀入，然後傳至用來處理字形模版的程式予於顯示出來就可了。

至於要如何來計算出某個字形是位於字形檔的第幾號位置上，其實這是一件相當簡單的工作，因

[illegible]	[illegible]	數目	[illegible]	[illegible]
常用字	A440~C67E	5401	STDFONT.15	if(Hb >= 0xC9) Idx = (Hb - 0xC9) * 157 + 5401; else Idx = (Hb - 0xA4) * 157; If(Lb >= 0xA1) Idx += Lb - 0xA1 + 63; else Idx += Lb - 0x40;
次常用字	C94~F9D5	7256		
倚天字	F9D~F9FE	41		
特殊符號	A140~A3E0	408	SPCFONT.15	Idx = (Hb - 0xA1) * 157; if(Lb >= 0xA1) Idx += Lb - 0xA1 + 63; else Idx += Lb - 0x40;
特殊字	C6E7~C7F2	30	SPCFSUPP.15	if(Hb == 0xC6) Idx = ((Hb - 0xC6) * 157) + (Lb - 0xA1); else { Idx = (Hb - 0xC7) * 157 + 94; if(Lb >= 0xA1) Idx += Lb - 0xA1 + 63; else Idx += Lb - 0x40; }
日文字	C6A1~C6BE	169		

(表二): BIG-5 碼中的字形類別

爲在 BIG-5 碼中已經記錄了該中文字是屬於常用字、次常用字…等中文類別的第幾號字了；只不過由於在 BIG-5 碼的編碼方式下，它並不是從零號來開始編碼起的，因此我們就需要做一些額外的步驟，來將 BIG-5 碼轉換成從零號開始的次序。整個處理轉換方法的實作原理，在於（表二）中，已經明列得相當清楚了，在此就只好煩請各位讀者自行去閱讀該部份。關於它的工作原理，應該是能夠輕易地瞭解才對，故在此筆者就不多做解說了。

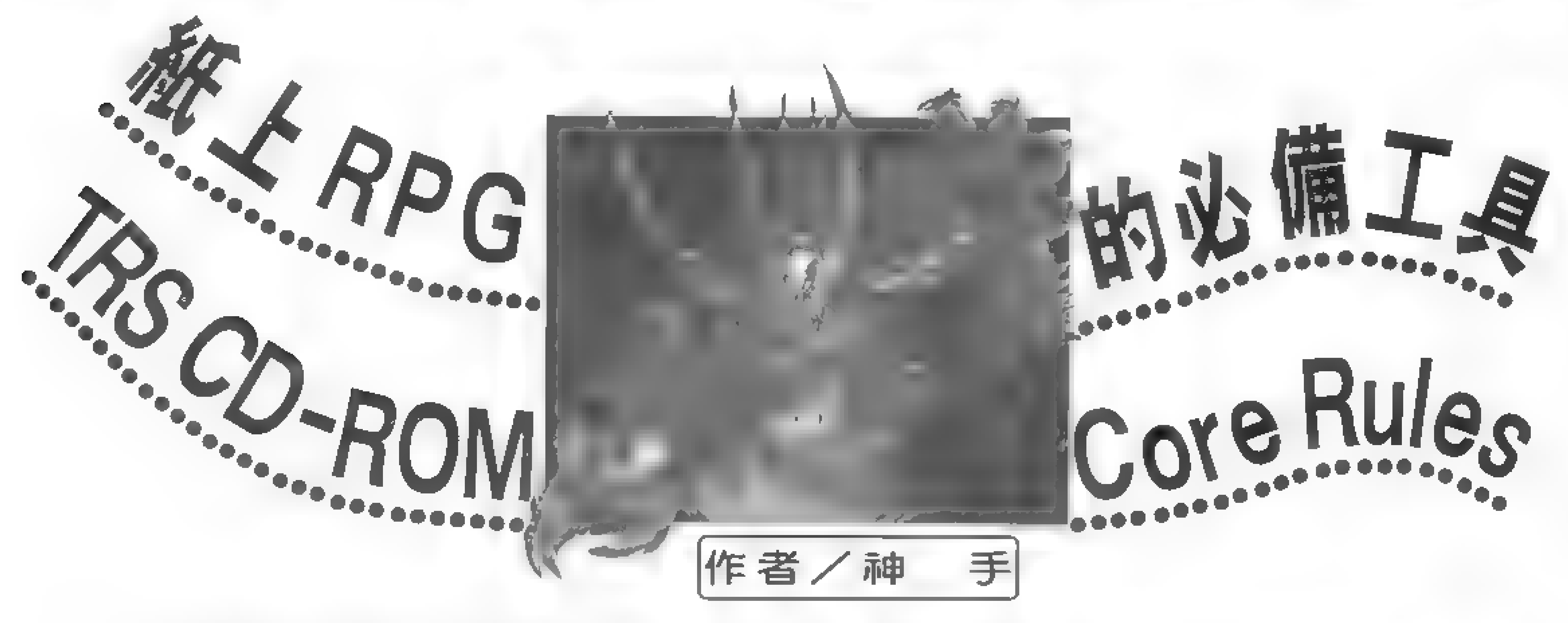
或許有些讀者，在此可能仍會覺得有些不太瞭解，因此爲了要使各位讀者能夠更進一步地瞭解整個中文字形資料的取得過程，在此就讓我們來看一個實際例子的運作情形。例如當我們想要在自己的程式中，取得〝字〞這一個中文字的字形模版資料時，我們應該要如何來做呢？首先我們可知該字的 BIG-5碼，是爲 16 進位的 A672（也就是說 High Byte是爲 A6 ，Low Byte 是爲 72 ），而這從（表二）所列的內容中，我們可以輕易得知該字的 BIG-5 碼，是介於常用字所佔用的編碼範圍（ A440 ~ C67E ）之間，所以該中文字是歸屬於 BIG-5編碼方式中常用字的字形類別。在辨別出該中文字是爲何種的字形類別後，再接下來將該中文字的 BIG-5 碼，使用列於（表二）中用來計算出字形次序的方法，來將其轉換成爲字形次序之後，再依照該計算出的字形次序，到其所對映的字形檔中讀入該中文字的字形模版資料就行了。

在本文所舉的這一個實際例子中，我們將該字的 BIG-5 碼十六進位的 A672 之值，代入常用字的計算字形次序方法中，便可順利地求出該字的字形次序是爲 364 ；又同樣從（表二）的內容中，我們亦可得知在倚天中文系統中，常用字的字形模版資料是存放在名爲 STDFONT.15 的字形檔之中；因此只要將該字形次序乘以每一個字形模版資料所需佔用掉的 30 個 Byte 儲存空間（這是由於在 STDFONT.15 這一個字形檔中，其內所儲存的字形模版資料，是爲 16 × 15 大小，因此佔用的空間，便是爲（ 16/8 ）× 15=30 Byte ），便可求出該中文字的字形模版資料是在該檔的那一個位置上，之後再從該位置爲開始處連續讀入 30 個 Byte 的資料，便可順利取得該字的字形模版資料了。

最後，在列於（程式一）中的 C 語言程式，是爲筆者針對在本期文中曾經討論過的諸多理論，所實作出來的一個簡單範例程式，目的是要使各位讀者能夠從該程式中來驗證其理論的實際可行性。至於在這一個範例程式上所要示範的項目爲何，其實是相當的簡單明顯的；當這一個程式被執行時，它會依序從 STDFONT.15 字形檔中，將〝軟體世界雜誌向大家問好〞等中文字所對映的字形模版資料讀出，並存入一個名爲 FONT.DAT 的資料檔案中，以方便日後使用。不過在此附帶一提，由於該程式爲了維持簡單性，故僅能夠處理常用字及次常字而已，這是使用時要特別注意的。關於這一個範例程式，所使用到的工作原理，這在本文前面的數段文章中，都已經有過相當詳細地討論過了，因此只要各位讀者在閱讀該程式時，能夠再配合參考其內所題的註解，一定可以輕易瞭解它。

【程式一】

```
// Title : Grab font pattern from ET chinese system
// Author : Proman 1996.11.17
#include<Process.H>
#include<String.H>
#include<Stdio.H>
char *ChinesePtr = "軟體世界雜誌向大家問好";
void main( void )
 {
  FILE *FontFp, *DatFp;
  char Buffer[ 30 ];
  unsigned char Hb, Lb;
  unsigned Index, Idx;
  if( (FontFp = fopen( "Stdfont.15", "rb" )) == NULL ) // 開啓字形檔
   {
    printf( "\aOpen font file error.\n" );
    exit( 1 );
   }
  if( (DatFp = fopen( "Font.Dat", "wb" )) == NULL )    // 建立輸出檔案
   {
    printf( "\aCreate data file error.\n" );
    exit( 1 );
   }  // 依序讀入 ChinesePtr 裏，所有的中文字形模版
  for( Index = 0; Index < (strlen( ChinesePtr ) / 2); Index++ )
   {
    Hb = ChinesePtr[ Index * 2 ];          // 中文字 BIG-5 碼的 High Byte
    Lb = ChinesePtr[ (Index * 2) + 1 ];    // 中文字 BIG-5 碼的 Low Byte
    if( Hb >= 0xC9 )                       // 將 BIG-5 碼轉換成字形次序
     Idx = (Hb - 0xC9) * 157 + 5401;
    else
     Idx = (Hb - 0xA4) * 157;
    if( Lb >= 0xA1 )
     Idx += Lb - 0xA1 + 63;
    else
     Idx += Lb - 0x40;
    fseek( FontFp, (long)Idx * 30L, SEEK_SET );     // 移動檔案指標
    fread( Buffer, sizeof( char ), 30, FontFp );   // 讀入該字的字形模版資料
    fwrite( Buffer, sizeof( char ), 30, DatFp );   // 寫入資料到輸出檔案中
   }
  fclose( FontFp );        // 關閉字形檔
  fclose( DatFp );         // 關閉輸出檔案
 }
```



紙上RPG的必備工具
TRS CD-ROM Core Rules

作者／神　手

自從前兩期介紹過〈菜鳥任務（ First Quest ）〉的紙上角色扮演遊戲之後，已經在網路上激起相當的迴響；據筆者所知，在台北就已經陸陸續續舉辦了兩三次的聚會，參與的人數也有越來越多的趨勢。正因爲如此，許多問題也相繼發生…

最大的問題呢？主要是大多數的玩者對 AD&D 的瞭解仍然有限，大部份還是從電腦遊戲上所獲得的片段，所以對一些創造人物的方法、戰鬥的處理、法術的施放等，這些原本由電腦處理得好好的東西，當換成由人類自己計算、掌握時，混淆不清的狀況便發生了。

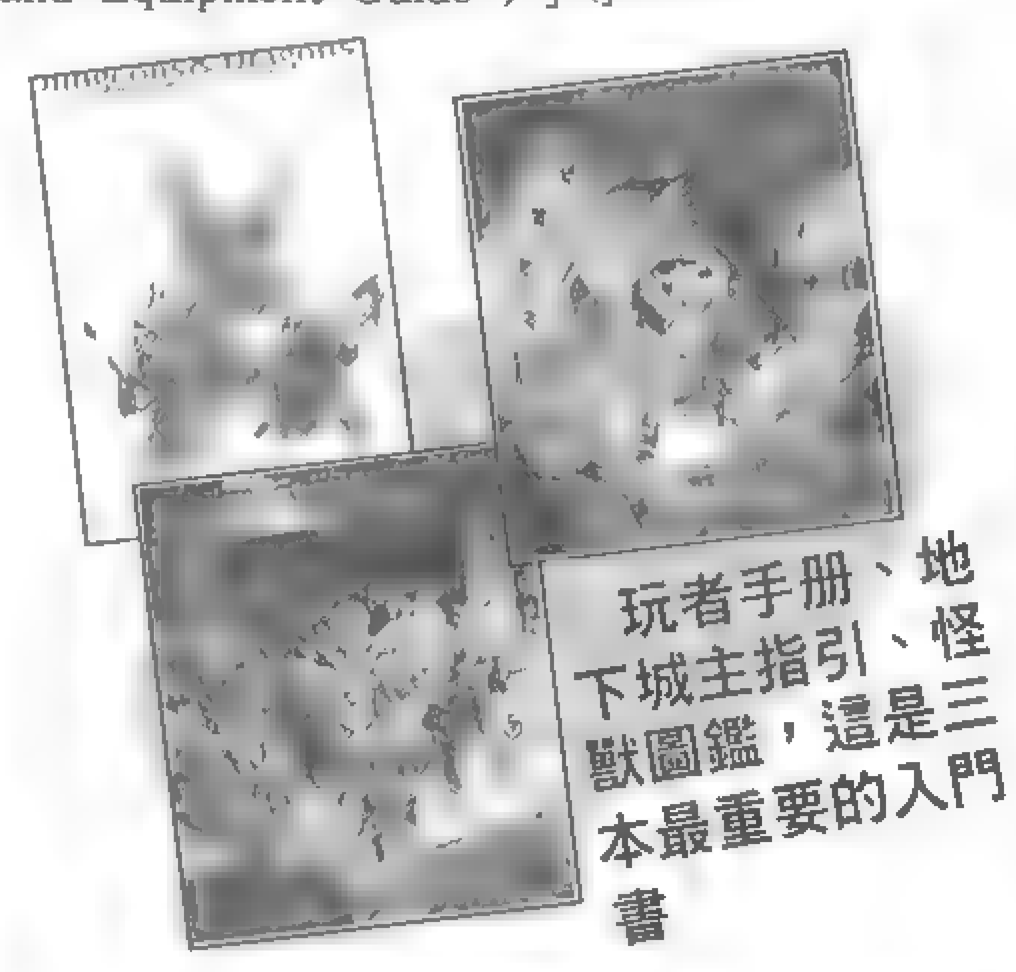
其實，在美國進行此類遊戲時，每名玩者應該人手一本「玩者手册（ Player Handbook ）」，而偉大的地下城主（ Dungeon Master ）」呢？可能得有一本故事背景、一本「地下城主指引」、和一些相關的寶物、怪獸資料；更進階一些的，可能還會自創地圖、虛構故事，提供參與的玩者完全不同的想像世界，就如同現在許多遊戲所強調的一每一次都是完全不同的經歷！不過，由於國內相關資料的缺乏，所以造成此類遊戲在推廣上的不易。在此，筆者特別推薦這一張由 TSR 公司所推出的光碟片一 AD&D Core Rules 。

顧名思義，這一張光碟片的內容，就是以介紹在 AD&D 的世界中，一些必須知道、瞭解的重要規則。整體來說，分爲四大部份：



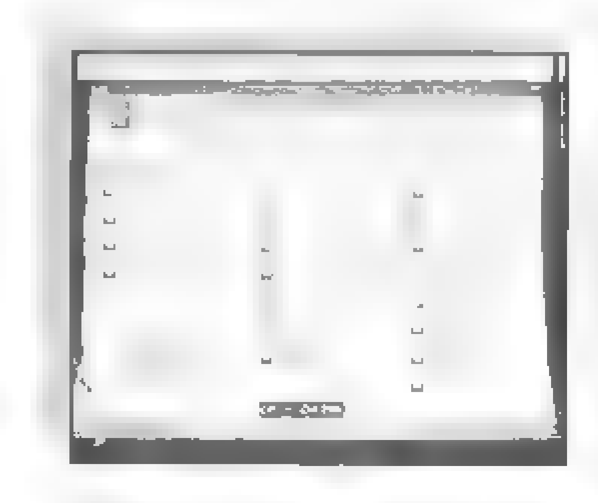
一、線上圖書館

這是本光碟最主要的核心部份，包含了 AD&D 世界中最重要的五本著作，也就是一般玩紙上角色扮演遊戲玩者口中所謂「入門五書」，分別是「玩者手册（ Player Handbook ）」、「地下城主指引（ Dungeon Master Guide ）」、「怪獸圖鑑（ Monstrous Manual ）」、「法術卷宗（ Tome of Magic ）」、「武器與裝備指引（ Arms and Equipment Guide ）」等。

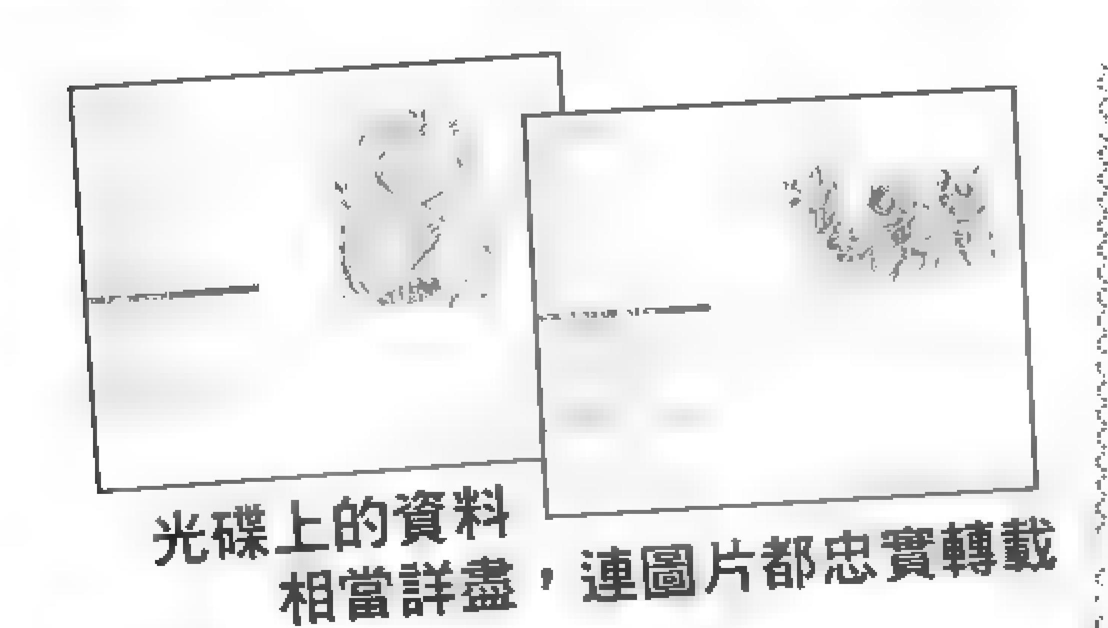


玩者手册、地下城主指引、怪獸圖鑑，這是三本最重要的入門書

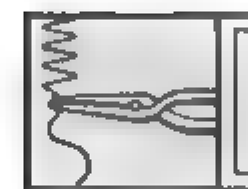
這些書籍的編寫方式，除了將原書上面的記載忠實地轉錄之外，當然配合了「超文件（ Hyper-Text ）」的連結方式，可以交叉查詢及檢閱，因而提供了更完善的搜索方式；而且一些重要的圖片，如怪獸外貌等，也都附上書中原圖，整體的感覺相當完整。當然，這些訊息都可以透過印表機列印出來。



≪超文件的連結方式，提供了更方便的檢索系統

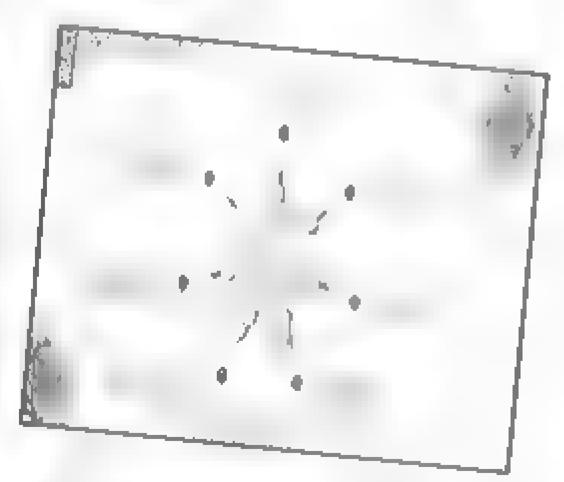


光碟上的資料相當詳盡，連圖片都忠實轉載



二、人物製造機

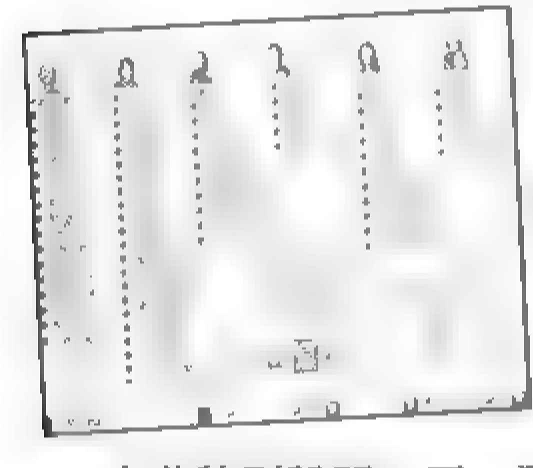
不管對初學者或遊戲老手而言，想創造出一個理想的人物，並不是件相當容易的事；尤其在擲骰子之後，還得依擲出的點數，檢視是否符合特別職業的需求，這一來一往的繁瑣工作，可不是用慣電腦預設人物的玩者所可體會的。而在這部份「人物製造機」中，共提供了〞七〞種不同的人物創造方式，比原本「玩者手册」中的內容又增添了一種！



現在創造人物有七種不同的方法

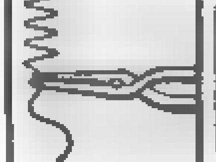
前六種主要就是各種不同的擲骰子方式，然後玩者再視丟出的點數，來決定自己所欲創造的人物是哪一個種族、哪一個職業；而第七種則是讓玩者先決定自己喜歡的種族與職業，再來用亂數決定各項屬性的數值，這是較爲省事的一種，筆者相當讚許這個新設計。

除了創造新人物之外，當你的人物在冒險的過程中，若獲得了新的武器裝備、或因升級而在數值上有所調整、還是習得了新的法術，也可以利用「更新已存在的角色」的功能，將新的資料塡進去，然後再下一次冒險旅程進行前，將新資料列印出來，又是一張漂漂亮亮的資料了。



現在人物資料可以漂漂亮亮地列印出來了

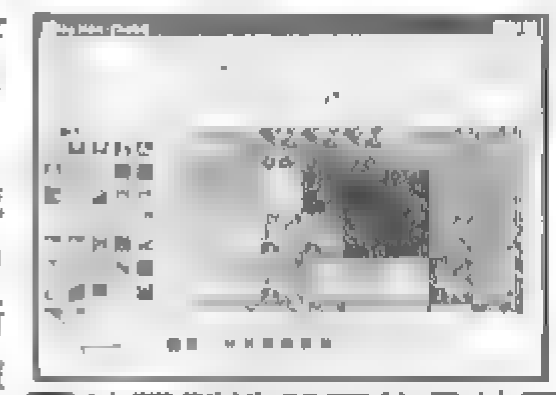
在此特別說明一下，通常一次遊戲並沒辦法將整個故事玩完，因此，就如同玩遊戲要常存檔一樣，大家也應該有把每一次遊戲進度記錄下來的習慣；而每一次遊戲時，使用上一次的人物來進行遊戲，免得每一次都以新等級來玩，那可是很累人的。



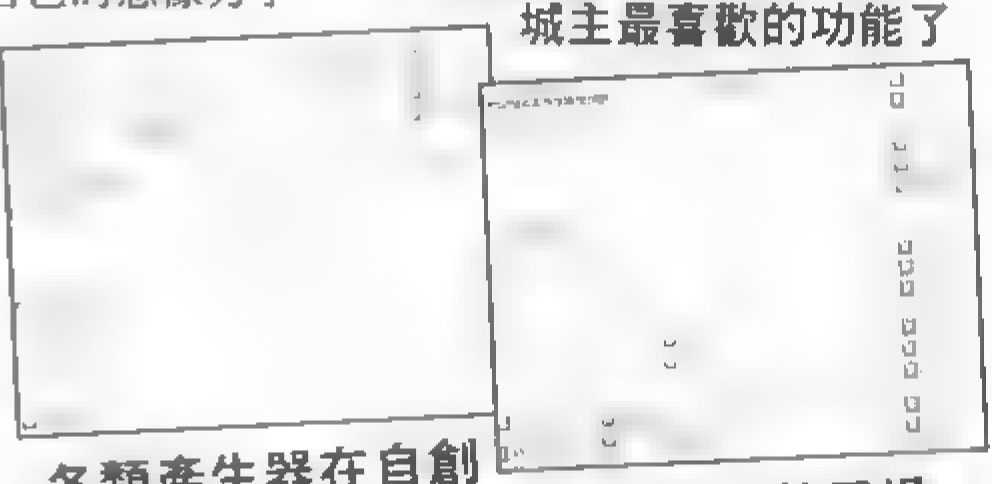
三、地下城主工具箱

對進行過幾次的玩者來說，嘗試成爲一名地下城主可能是夢寐以求的事；不過，這可是相當不容易的。若針對已有固定故事流程的遊戲，如《菜鳥任務》來說，你要作的就是熟記故事內容、怪獸出現的位置、戰鬥與寶藏的進行與放置，這些還算是有脈絡可循，多花點工夫背書就行了；而對那些更高段的玩者來說，他們可能想創造一段新的情節，這個時候，「地下城主工具箱（ DM Toolkit ）」就會派上用場了。

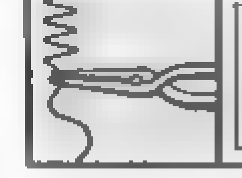
在這部份包含了相當多的小功能，如「寶藏產生器（ Treasure Generator ）」、「怪物產生器（ Monster Generator ）」、「非玩者控制人物產生器（ NPC Generator ）」、「事件產生器（ Encounter Generator ）」、「地圖製造器（ Map Maker ）」等，讓每一名地下城主能輕易地把腦海中的想法一一實現，所剩下的就是努力發揮自己的想像力了。



地圖製造器可能是地下城主最喜歡的功能了



各類產生器在自創故事中會派上極大的用場



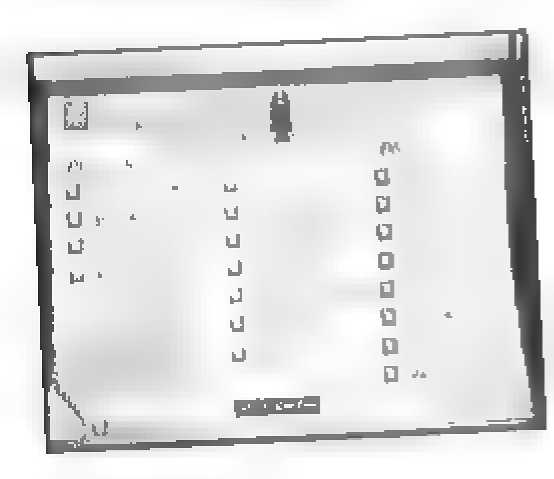
四、一段 3D 動畫

可別以爲這只是 TSR 公司爲了拿來塞光碟空間而製作的一段立體動畫（雖然筆者一直有這個想法），不過說實話，這段十數分鐘動畫在品質上堪稱佳作，除了用色略偏灰暗之外，在播放的流暢度方面都沒有太大的問題。不過，筆者費盡苦心還是沒辦法把這些畫面抓取下來，想看的讀者可能得花美金七八十塊向國外郵購了。

其內容是描寫兩名人物，在來到一個怪異的村落之後，發現裡面充滿可怕的不死生物；而深入村落的古井當中，找出幕後主使的邪惡巫師，並機智

地運用在旅途中獲得的寶物，成功地消滅巫師的經過。有件事是相當值得一提的，在本光碟包裝盒正面出現的大傢伙，沒錯，正是那隻張牙舞爪的大紅龍，也會在這段精彩的動畫中客串出場；雖然只是驚鴻一瞥，但也著實叫人印象深刻。

除了上述的四大功能之外，本光碟還有一個是一般平面書本所無法比擬的貼心設計—「教學巫師（ Wizard ）」！在每個畫面上都會有一個「教學巫師」的按鈕，當你在使用該頁畫面有任何疑問時，都可以按下該按鈕，此時，畫面上便會出現一個身穿法袍的巫師，為你詳細的解說畫面上各功能的使用方式與功能。



貼心之處
計，是本光碟
功能的巫師設
≪擁有具教學

嗯，到現在都沒向大家介紹一下本光碟的需求配備：你必須擁有 486/33 以上的主機、 8MB 以上記憶體、支援 800 × 600 、 256 高解析度的顯示卡及顯示器， 20MB 的硬碟空間、滑鼠及二倍速光碟機。當然，你還必須使用 Windows V3.1 或 Windows 95 等視窗系統才行。

看過了以上的介紹之後，或許有許多讀者會好奇的問筆者，對一個又有書又有光碟的我來說，該如何取捨其中的使用呢？其實，就目前的使用來說，筆者都是用光碟在家中創造人物並記錄進度，不過，進行遊戲時可沒辦法帶著台電腦到處跑，所以，「玩者手册」可能還是得有一本吧！

附註：「紙上談兵研究室」熱情召開中，歡迎大家加入紙上遊戲的行列。有興趣的讀者可以透過寫信或電子郵件的方式與筆者聯絡。筆者的 E-Mail Address 為 magichands@cc.unalis.com.tw，寫信請寄至軟體世界雜誌社『紙上談兵研究室』收。

賭神 至尊之戰

遊戲特色

65536色高彩色盤，全3D精緻打造，擬真的遊戲世界。

千餘句逗趣對手狀況對話，以及詳實的荷官真人語音，使賭局競技更具臨場感。

遊戲配樂由當紅搖滾團體跨刀製作，直接以光碟音軌收錄，更具古典收藏價值！

遊戲內容

梭哈
羅宋
輪盤
接龍
跟班
押寶
黑傑克
撿紅點
天九牌
五條龍
喜巴拉
大老二
推筒子
大滿貫
擲雙骰

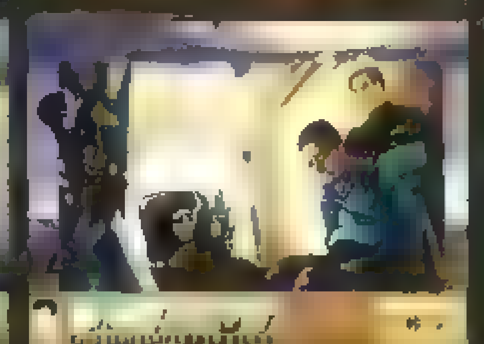
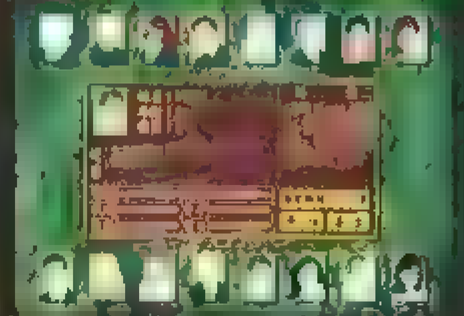
三種遊戲模式

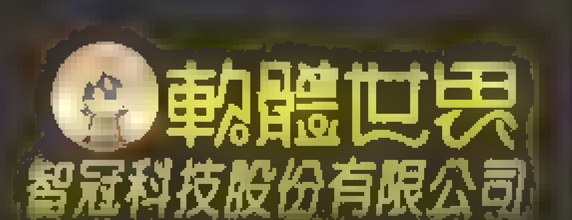
賭神之旅：由『玩家龍門鎮』主筆編劇，近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多線發展、多重結局的劇情架構，讓您有不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。

職業大賽：在十六位風格各異的世界好手中擇一出賽，爭取職業賭壇的最後冠軍。

休閒模式：想小賭一把又抽不出時間嗎？請來『賭徒共和國』開個局，讓您嚐嚐一擲千金，而不改色的豪客滋味。





Pro Arts Factory


中文版
瘋狂熱賣中
MAGIC
The Gathering™
魔法風雲會
台灣總代理
建議售價：基本組合280
補充組合
Wizards
OF THE COAST


MAGIC The Gathering
魔法風雲會
96~97台灣年度大賽
DCI
TAIWAN
主旨：為在國內推廣「魔法風雲會」此一紙牌遊戲，並確立其為優良智育運動，尖端出版有限公司特舉辦此一比賽。此比賽為DCI機構之認證比賽，參與玩家將可進入國際排名中，表現突出之參賽者並可獲得優厚獎項及參與國際性比賽之資格。
簡介：比賽內容包括魔法風雲會中文版現開比賽（Seal Deck）及第二類型比賽（Standard Type 2）
時間：1997年1月1日：魔法風雲會中文版現開比賽
1997年1月2日：第二類型比賽
地點：劍潭海外青年活動中心交誼廳（台北市中山北路四段十六號）
報名方式：劃撥報名或現場報名皆可。
劃撥報名請洽指定商店或(02)2181582轉313
多明尼亞服務站
截止日期：1996年12月15日
備取處：
北部 尖端：台北縣新店市復興路45號6樓 Tel (02)2181582-313
偶像：台北市南昌路一段64號2F Tel (02)3210098
中部 賣揚：台中市市府路3號 Tel (04)2213688
南部 集英：台南市西門路一段446號 Tel (06)2268433
WotC在台獨家總代理：尖端出版有限公司
NT600
NT300
（不開放）
NT550
NT250
NT700
Wizards of the Coast
尖端出版

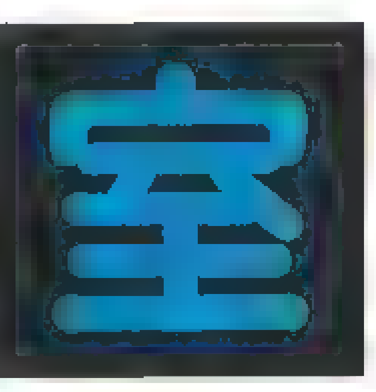












DEFRAG 功能比較差啦！試試 Norton 吧！

苗栗縣 黃俊揚

Q 小弟的電腦不知是不是中毒，每次按 DFFRAG/F C: 來整理資料，可是整理一下就冒出下列一段字！

Microsoft DEFRAG has detected crosslinked files. To correct this problem,quit DEFRAG,and then run SCANDISK on this drive, To exit,press ENTER

按 ENTER 後就退出作業系統了；請各位大哥大姊們為我解答。

A 雖然有些病毒會造成所謂的 crosslink（最常見到的 TOTORO 就會把某個目錄和根目錄連結在一起，變成無窮迴路），可是並不一定所有的 crosslink 錯誤都是由病毒造成的。發生這種情況可能包括了不正常的關機，軟體不正常結束等等。而解決的方法就是利用 Norton Disk Doctor 、Microsoft SCANDISK 等等的軟體將它除去，有檔案系統問題在的硬碟是不可能讓您整理的。

桃園縣 無名氏

Q 日前買了一套軟體三國志V，當我載入完成時進入遊戲卻沒有畫面，光碟及硬碟燈都沒有亮後來看貴刊的遊戲獵人發現配備需求中的顯示不相同。但朋友的顯示卡和我的一樣是 VGA 而他的卻可以執行三國志V而我的沒辦法，不知問題出在那？順便請您說明 VGA 和 SVGA 的差別。

A 照您的配備看來斷無不能跑三國志 V 之理，您可能要再檢查一下 Config.sys 是怎麼設定的囉！至於 VGA 和 SVGA的差別，這就說來話長了。簡而言之標準的 VGA 是指能在 640 ×480的解析度下提供 16 色的繪圖模式，而其它能提供更高階功能的，通常都叫做 SVGA 。

2D 的圖要有陰影，得一點一點慢慢點！

桃園縣 神雕俠

Q 小弟對電腦繪圖很有興趣，但著色一事令我很煩惱，所以想請教一下：人、事物的陰影、明亮是如何弄的？是一點一點點出來，還是靠軟體來達成，煩請告知。（2D 的圖，我是用 DP Ⅱ）

P.S.建議貴社能放入些目前流行且實用的 ShareWare 工具於光碟中。



A 您如果使用 DPII 的話，所謂的陰影應該使用網點的方式達成。電腦繪圖本來就不是隨便做做就可以完成的哦！否則 PC98 上的圖形也就不會這麼讓人讚嘆了。至於 ShareWare 的部分，編輯部會仔細研究研究。

Windows 95 不認識的應該是你的 IDE 界面

高雄市 Jack

Q 自從本人自行安裝了 Windows 95 後，便發現本人的裝置中，總少了 CD-ROM（ Acer 4X ），“我的電腦”這個資料匣中也沒有 CD-ROM 的存在，但很奇怪地，只要選擇重新開機， CD-ROM 就會再次出現，或者是在電源剛接通第一次出現“ Starting Windows 95 ”幾個字時馬上按 Ctrl-Alt-Del，暖開機則一切正常，光碟機也存在。

然而最近本人，換了一台 NEC 8X CD-ROM （非盒裝），一開機載入 Windows 95 到中途（ Windows 95 視窗圖形尚存在）便停住不動了，整臺電腦就當住不動了，這時暖開機則出現 Windows prtection error,please reboot your computer. 這時只好按下硬體重置鈕，接著便以保護模式起動系統，再次選擇重新開機則一切正常。若在電源剛接通時第一次出現“

starting Windows 95" 時暖開機月則一切正常進入系統 CD-ROM 也沒問題。

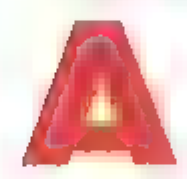
A 很明顯的，這個問題和你的 IDE 控制界面有關，請找大衆的工程師問問 PA2000 主機板的IDE控制器是否另有專用的 Win 95 驅動程式，或者是你的主機板是否爲不良品。

百期目錄索引，好查、好看、好方便！

台中縣 廖原興

Q 本人是貴刊的長期讀者，且所佔的份量非常重，雖然貴刊都會刊出攻略，但是有時在玩一起遊戲時，卻都找不到已經刊登過的攻略等等，令玩家感到十分的頭大，所以希望在貴刊邁入100期的同時，能在雜誌的最後刊出以前的攻略各在哪一期，以方便讀者來查閱，謝謝！

P.S.這不是不可行的，像某本軍事雜誌也都是幾乎每期做的，而希望貴刊至少每十期，不然就每五十期，再不然就是每一百期刊一次總目錄，因爲這對讀者來說會是一大福音。



A 感謝您的建議，編輯部會很用力，給他作一個又好用又漂漂的目錄索引的。

讀者老爺不太用功喔！魔神戰記 II 90 期就露過臉了說

彰化縣 吳佳霖

Q (1)市售音源混合器，那種廠牌較耐聽，且支援較多遊戲呢？(2)不知貴社是有大宇魔神戰記 II 的手頭資料，如有請告知其出版日期（有價錢更好）和其配備。(3)小弟目前買了二套天堂鳥改版的遊戲，華麗人生 II 和魔石英雄傳 II、魔石英雄傳 II 會在戰鬥中當機，只有音樂沒當，而華麗人生 II 在玩到半時會跳回 DOS 下當機，並出現下列文字：

EMM386 DMA buffer is to small.Add D=48 to your EMM386 linein CONFIG.SYS. IF you do not bave a EMM386 line, consult your documentation for help on installing EMM386. When your machine restarts,press F5 or F8 to typass this error.

(4)小弟的 PC 自上次修理後，快取就被關了，但不知從何設定，盼能解答，並附上 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.Bat 本人配備 486DX2-66 （夠老吧）、SB PRO 級、CD- ROM2倍速、 8RAM 。

A (1)您說的是音源器是嗎？基本上像 Roland 的音源器就非好聽啦！如果您想用內接式的音源器，那麼 Creative 做的 SB Pro AWE32 也是不錯的（至少 Game 的支援不成問題），另外咱們台灣也有做了一大堆價廉物美的音源子卡可供選購。

(2)請參閱本刊第 90 期 9 月號之超級檔案夾，內有詳文介紹。

(3)那段訊息就是 EMM386 的 DMA buffer 不夠大啦！要你在 config.sys 中 EMM386 後面加上 D=48（加到 64 也行）的參數！不過呢，就算你加上了這行參數

還是有可能沒有用的，這個時候可以換成 QEMM386 試試。

(4)有關於快取的設定，在開機的時候按下 <del> 通常可以進入 CMOS 設定畫面在 ChipSet feature 的一項中會有設定的選項，在下記得軟世前幾期好像有專文提過，您可以參考一下，不然到電腦公司問人也是可以的。

名字都叫 MIDI，內容當然是一樣囉！

高雄市 BILLY

Q (1)最近小弟換了新的音效卡爲"創巨 SB AWE32 豪華 PnP 版"，這音效卡具有 General MIDI。那請問這 AWE-32的 General MIDI 與羅蘭（ Roland MPV-401 ）的 General MIDI 有何不同？(2)我玩一些 GAME 選 GM 音源都沒聲音，因此我想在聲霸卡上加裝音源子卡…，那請問是否裝了音源子卡後才會有 Roland MPU-401 的 GM/GS 音源？(3) GM/GS 中， GS 是指什麼？

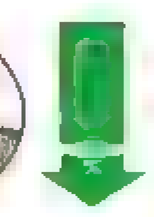
A (1)只要是 General MIDI 都是相同的，因爲 GM 只是規定 MIDI 界面中效果器以及各種樂器的對映。而各家音源器最大的不同都其實是在音源、混合的處理上，所以有很大的價差。

(2) AWE32 當然要加音源子卡才能使用 GM 囉！而 GS 指的是 General Sound ，基本上可以視爲加強版的 GM ，提供了更多的樂器和功能。

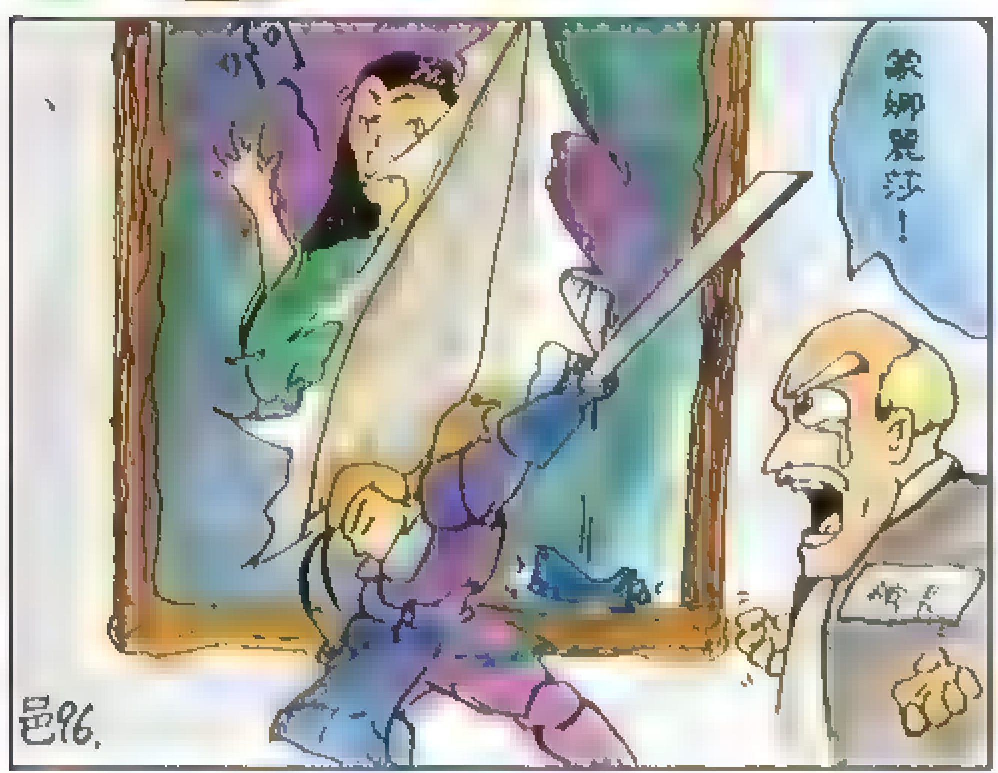
電玩短路





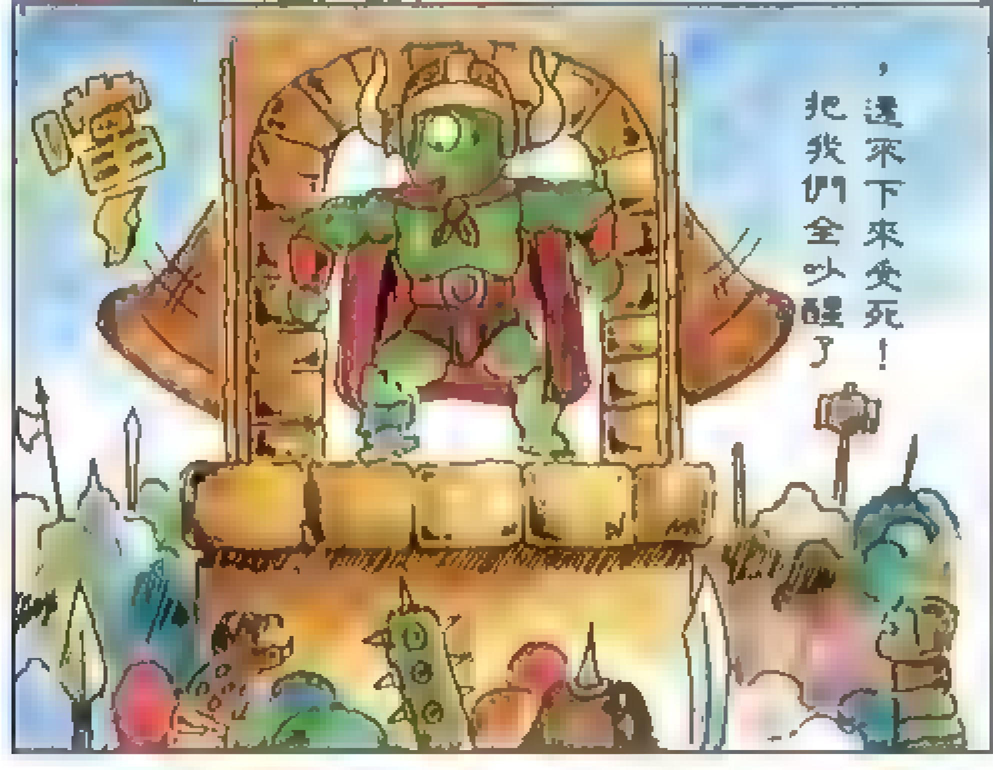


自從嘗了一次割破畫面而出的快感後，他便興沖沖地跑到美術館…





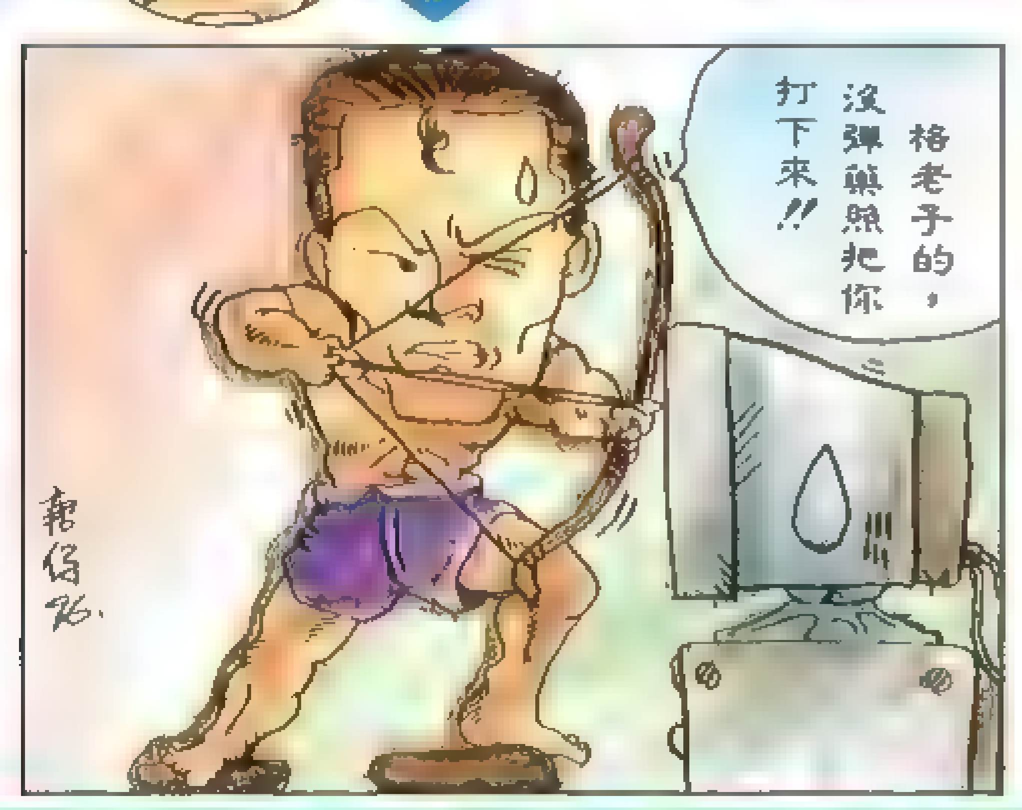
新毀滅巫師第X關，須打響閣樓上的鐘才能過關，不料卻引來一大堆的敵軍。





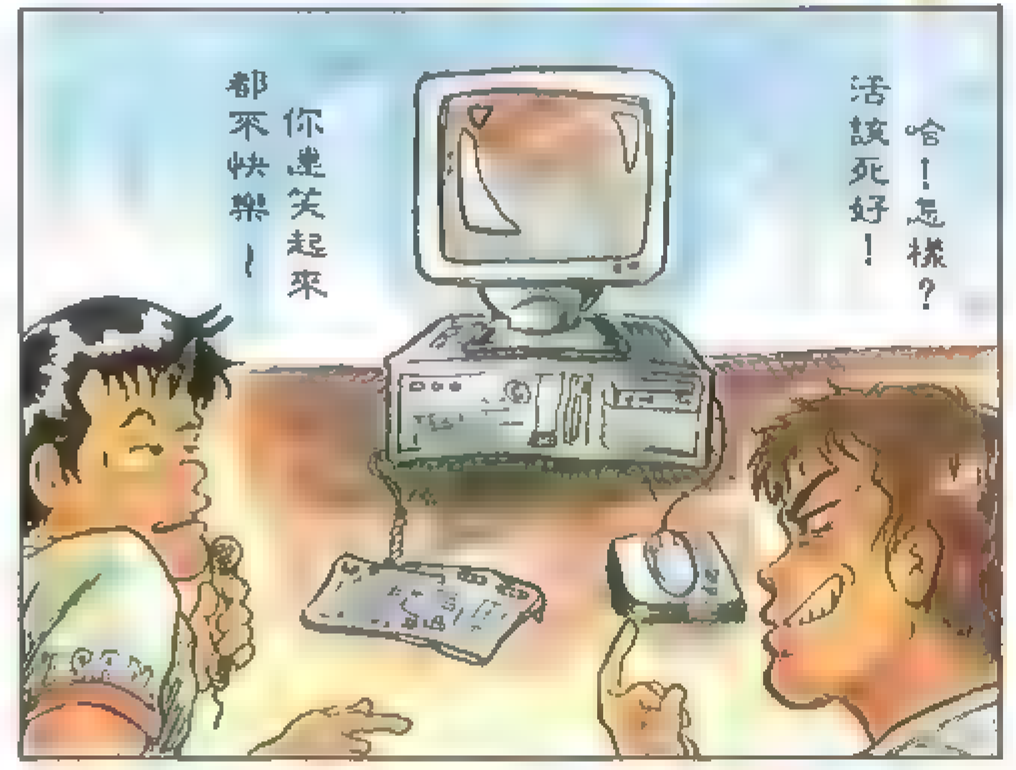


玩飛行模擬最恨的狀況～沒彈藥。



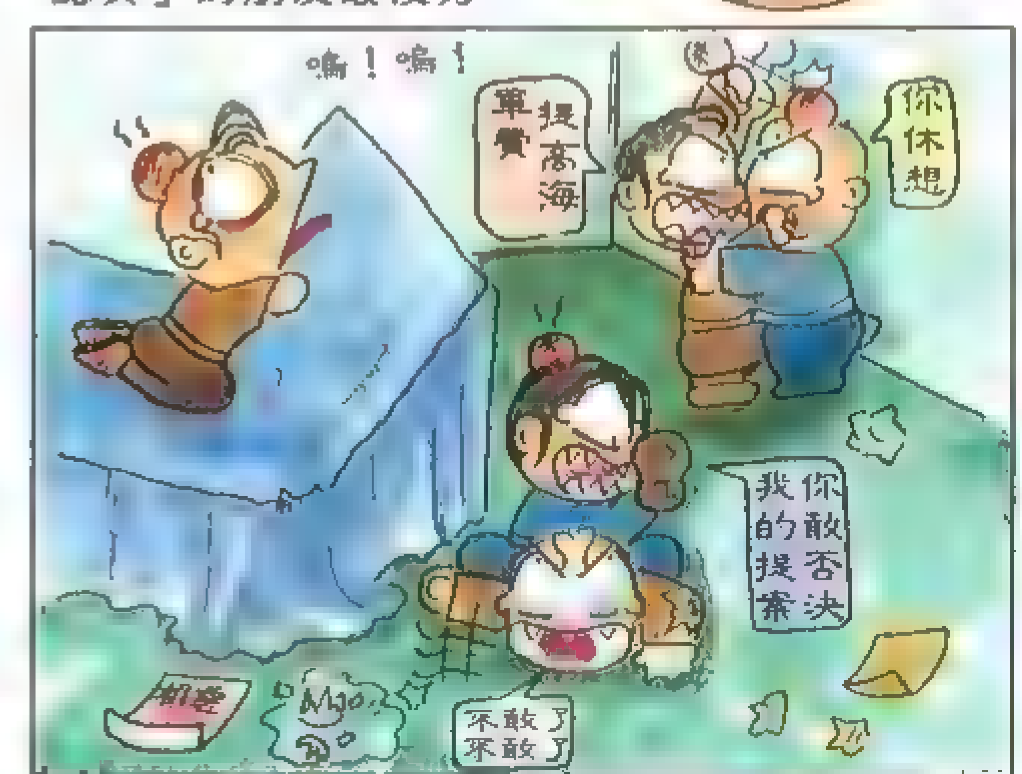


好一個冠蓋雲集的場面；聽說有人買到的版本中多了一位不速之客。

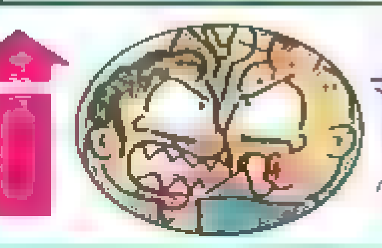




好友競技，重在情趣；陷害來報復去的遊戲裡，何須掛意？就怕是面對「認眞」的朋友最沒力。



在會議中爭取經費，是遊戲中另一個重點，但是每個人都想多爭取經費的結果卻是…



GAME SHORT





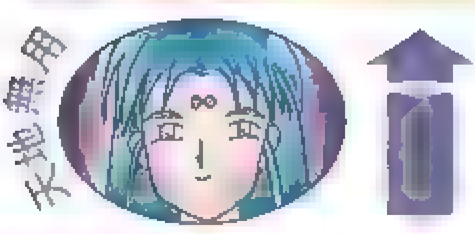
在蜥蜴超人中，常因搞不清方向攻擊對手，而被以「襲警罪」收押待審。





在資料片中，原本的樹木以蕈類的型態登場，雖然感覺怪怪的，但也只有將就著用囉！

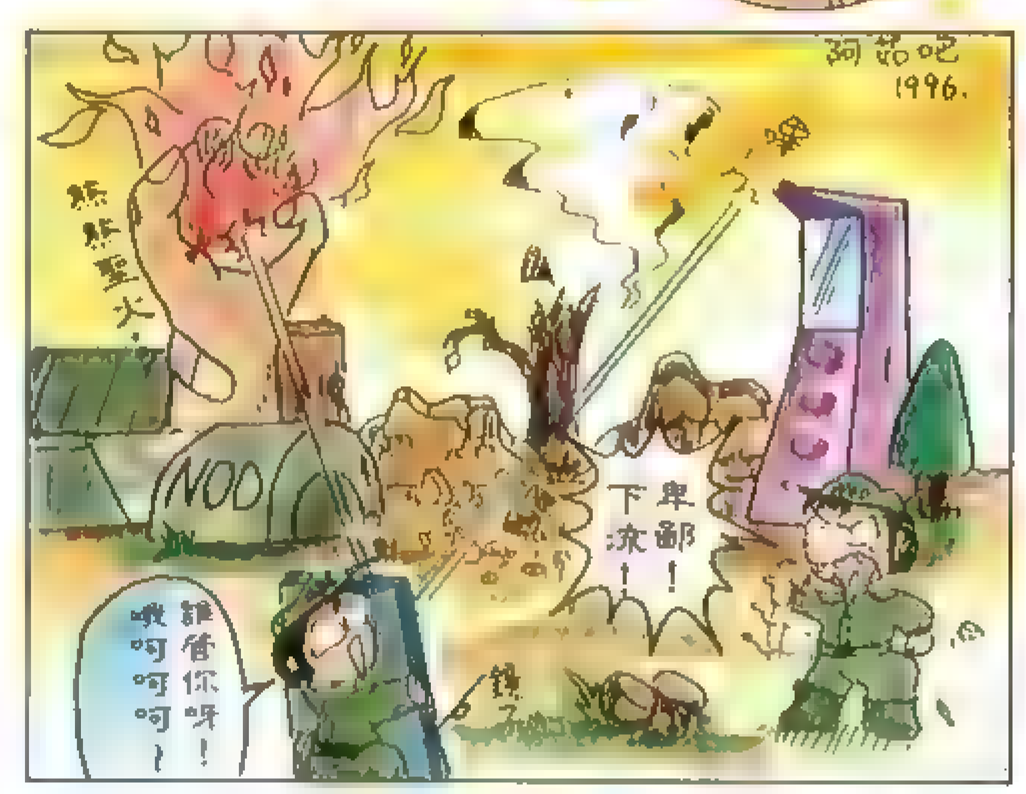




如果進澡堂的次數超過了 GAME 的負荷量…

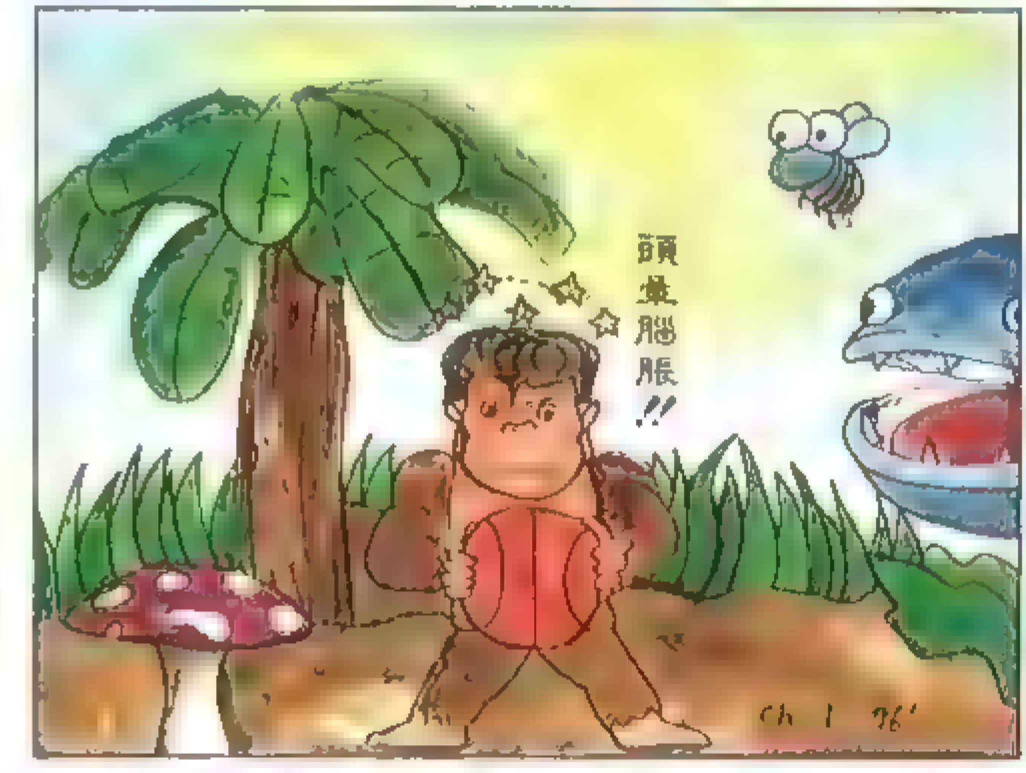
雷射的威力驚人，但並不是完全沒有缺點的…





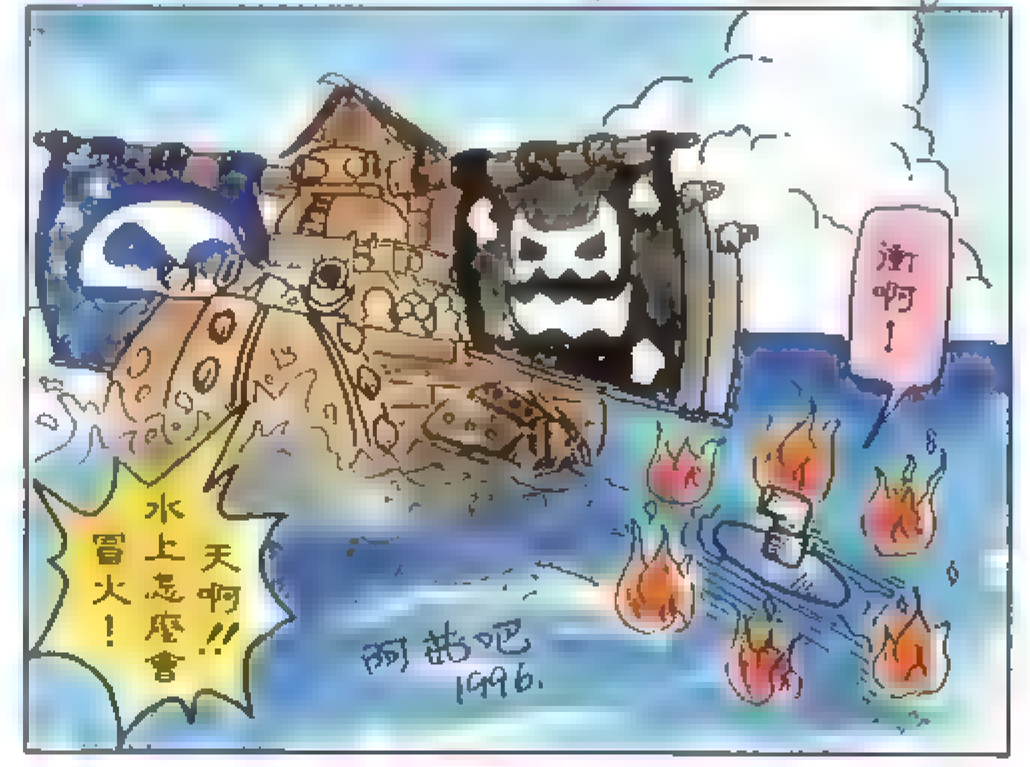
旋轉攻擊雖好用，但如連續使用可能會…



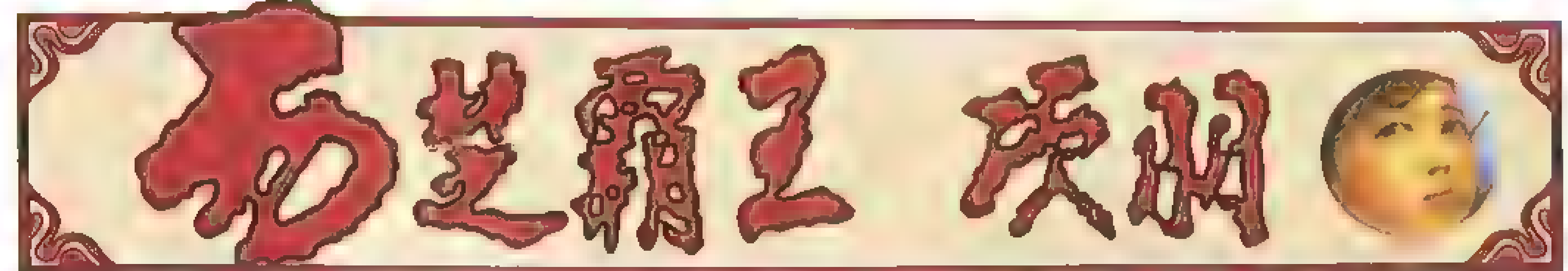


火盾術能在目標上產生一束火焰螺旋，但是卻連潛艦上都適用，似乎就不太合邏輯了。











在歷經了上百場的戰爭與無數的將士軍挑，終於滅了秦國的暴政，而成霸王之名。但在劉邦的計謀加上本身的無知之下，項羽走上了不歸路，而無顏面對江東父老，死于烏江口…。

整個遊戲讓人充分了解到項羽的衝動、無知及無奈，稱霸一時的楚軍，最終因將領的背棄，人力資源愈來愈貧乏，到後頭可

天寒

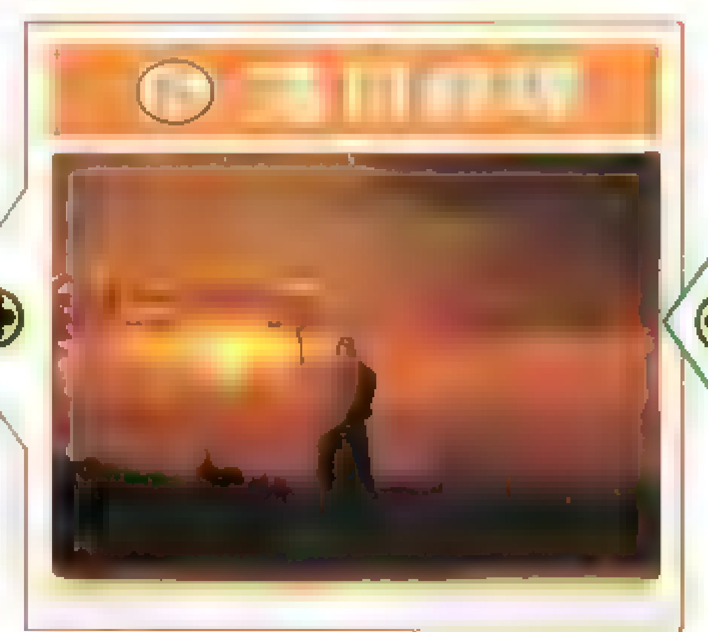
眞是苦戰連連，場場打來極爲艱難。但是，哈哈…，我還是殺得劉邦片甲不留，可謂之痛快。奈何戲情安排，最後還是要逃到烏江。此時有二條路走，一是渡江、一是自刎，二種結局頗耐人尋味的，有興趣者可玩玩看項羽渡江後的情形。（還是自刎算了）



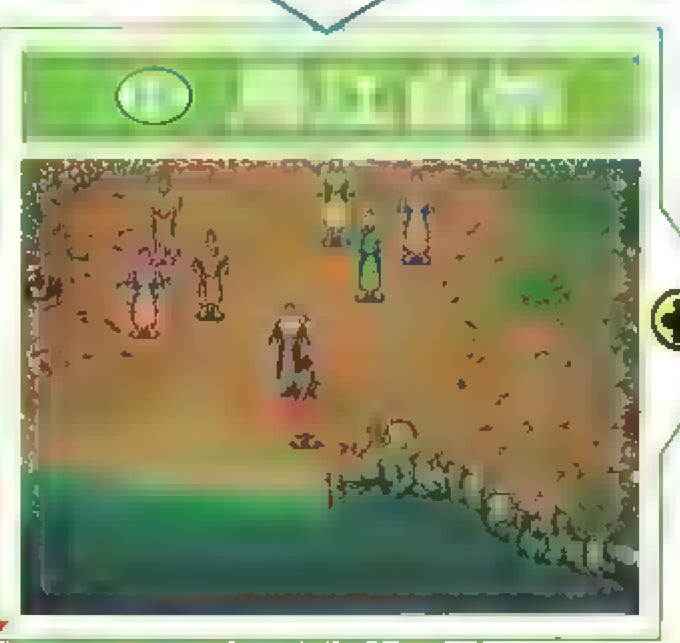


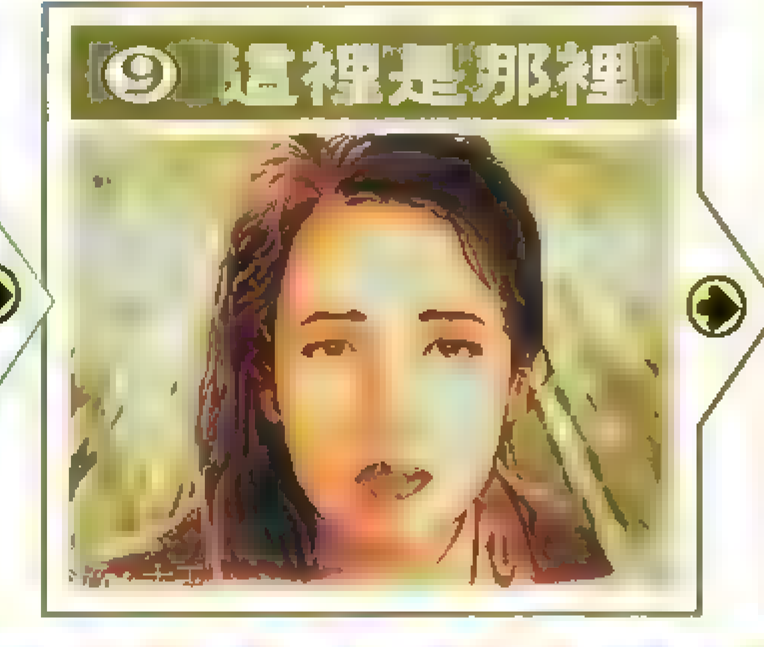










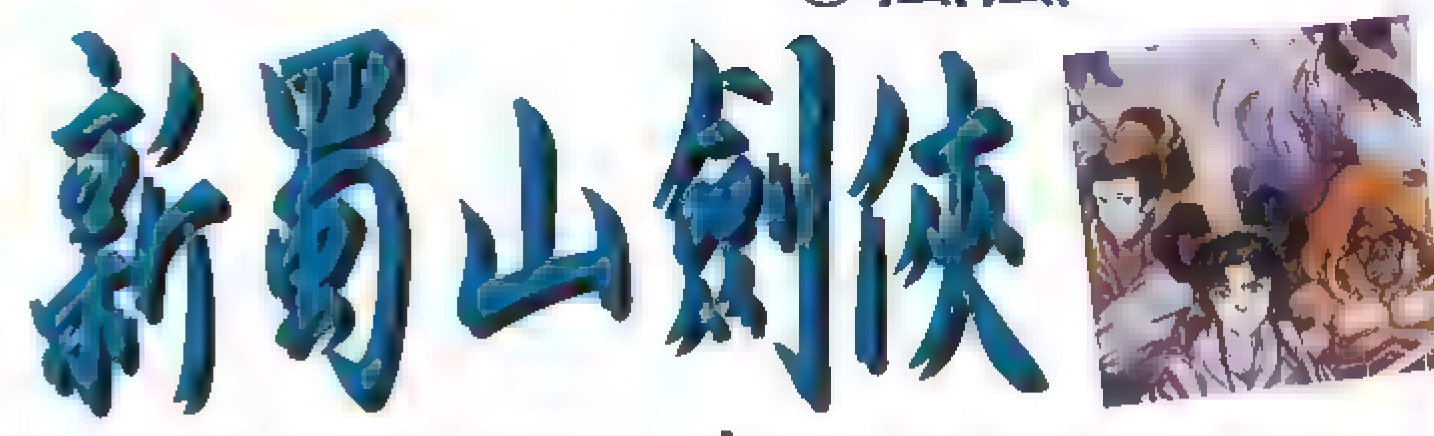






PART 2

◐瓜瓜



新蜀山劍俠

在「新」片當中，這個 GAME 可以說是非常耐玩的 RPG 遊戲，且在戰鬥畫面上則是採四十五度角來戰鬥，而且也有驚心動魄的動畫，並且有些突然的偶發事件可能會幫助你在後來的遊戲過程，當中也有煉術這項功能，可以將任何不同的東西煉在一起，這是一個說不完的好 GAME！


1 大義滅親真困難

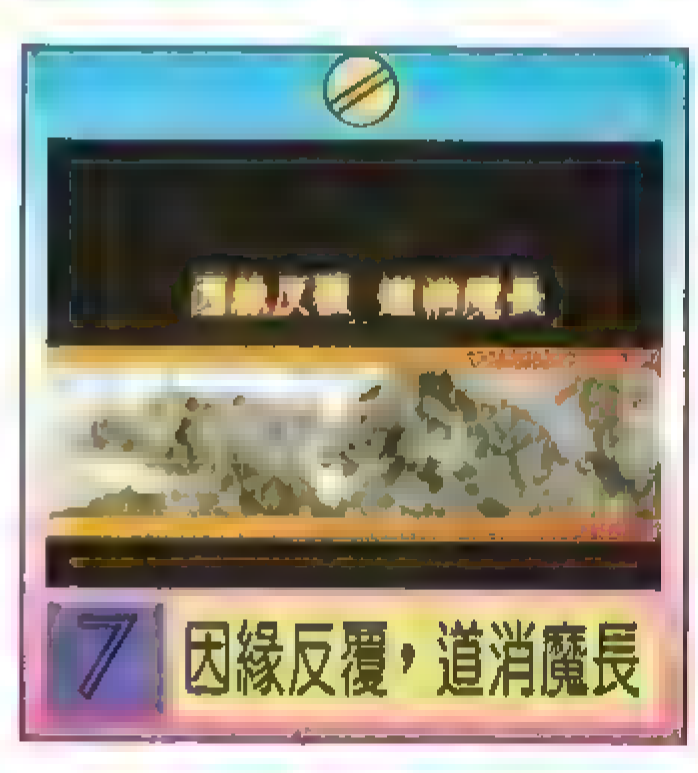

2 嗯！有烤肉的味道！


3 你要完蛋了！


4 猩猩也是女的？


5 刺眼的光芒


6 島快塌了


7 因緣反覆，道消魔長


8 太累了，睡得好香

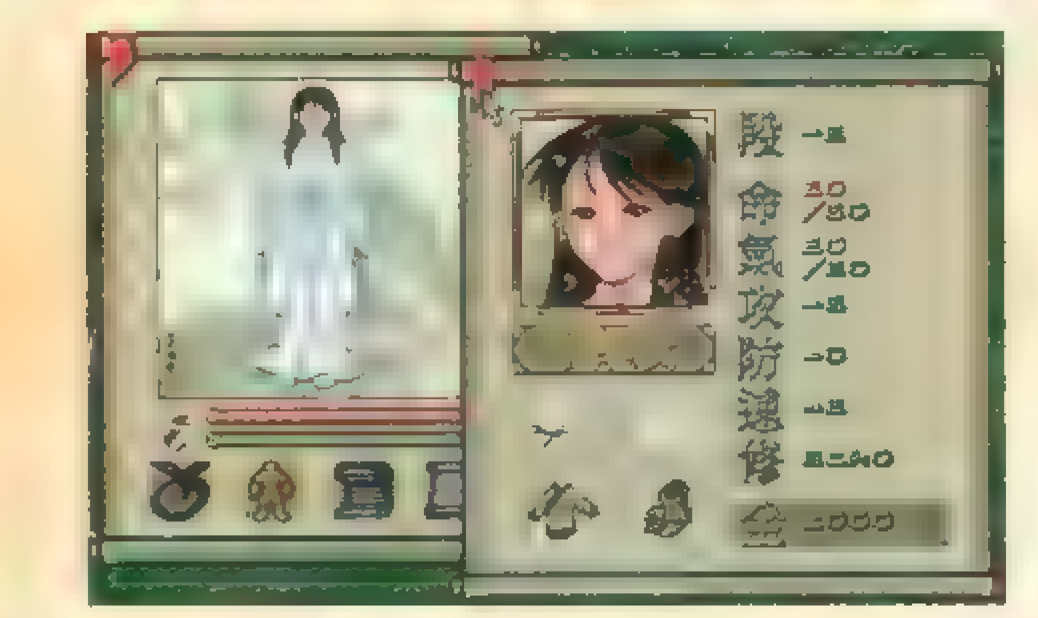

9 好一對才子佳人


終 不會是要出家吧！

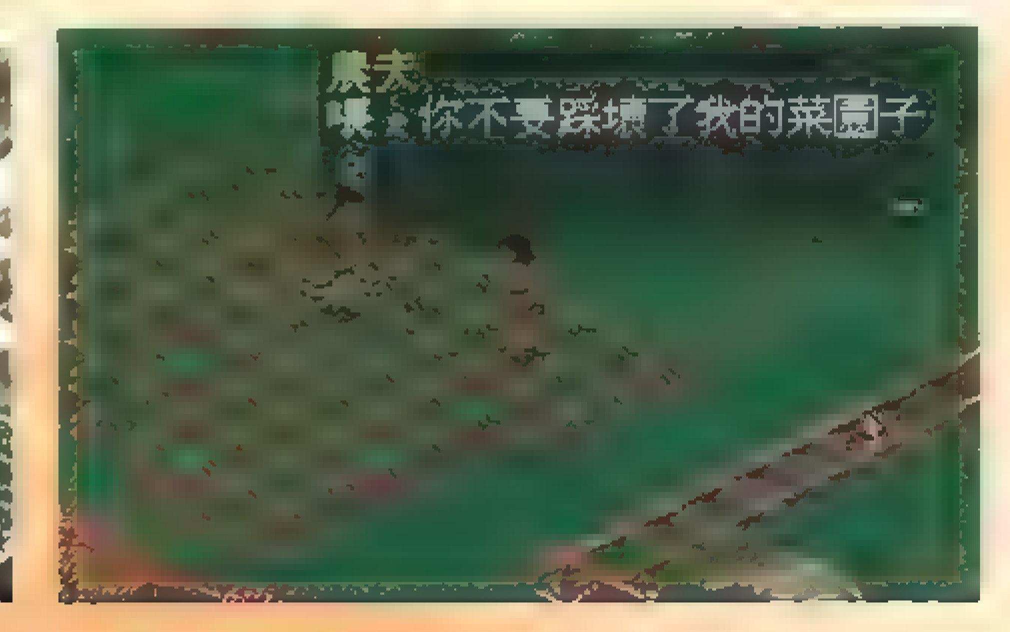


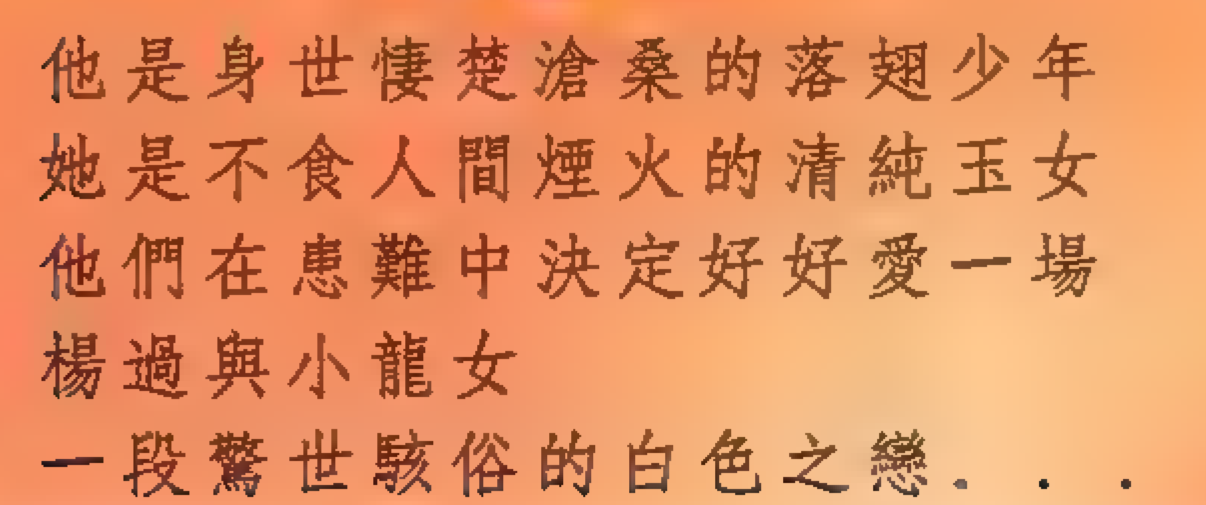
他是身世悽楚滄桑的落翅少年
她是不食人間煙火的清純玉女
他們在患難中決定好好愛一場
楊過與小龍女
一段驚世駭俗的白色之戀...













完全改編自金庸原著小說
重現江湖愛戀百態，
回味青春內心情感的純戀RP



2001特遣隊
殺任務的回合戰鬥
別緻的戰略遊戲
負重任的2001特遣隊，奉命執行各
任務，對抗數個國際恐怖組織，
達成任務，是你的使命。
歡樂天使
的國度
的夢想
的世界
自懂事以來，每天從早到晚過著平靜
的進修課業日子的少女「安　都・拉斯
布欽・蒙歌利歐・愛麗可妮」。有一天，
其師父怪僧拉斯布欽麼跟她說了・・・・。
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345 1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231 6424
17F,NO,345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
徵
遊戲程式設計師(免經驗、
熟繪圖模式)、美術工作室、
遊戲企劃、全國經銷商



藍色石榴石
日本女孩子的溫柔，
是舉世聞名的．
您如何展開追求呢？
神秘的藍色石榴石，
到底有什麼樣的
全新類型益智遊戲，
等您去揭開它的
藍色石榴石
MERRY X'MAS
卒業旅行
在
初春的
火熱的羅曼史即將展開，
你如何贏得女孩子的芳心呢？
MERRY CHRIS
COPY
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231 6424
歡樂盒
GAME BOX

★刻畫細膩的人物造型與場景

★華麗生動的戰鬥景觀

★重現金庸筆下的武俠世界

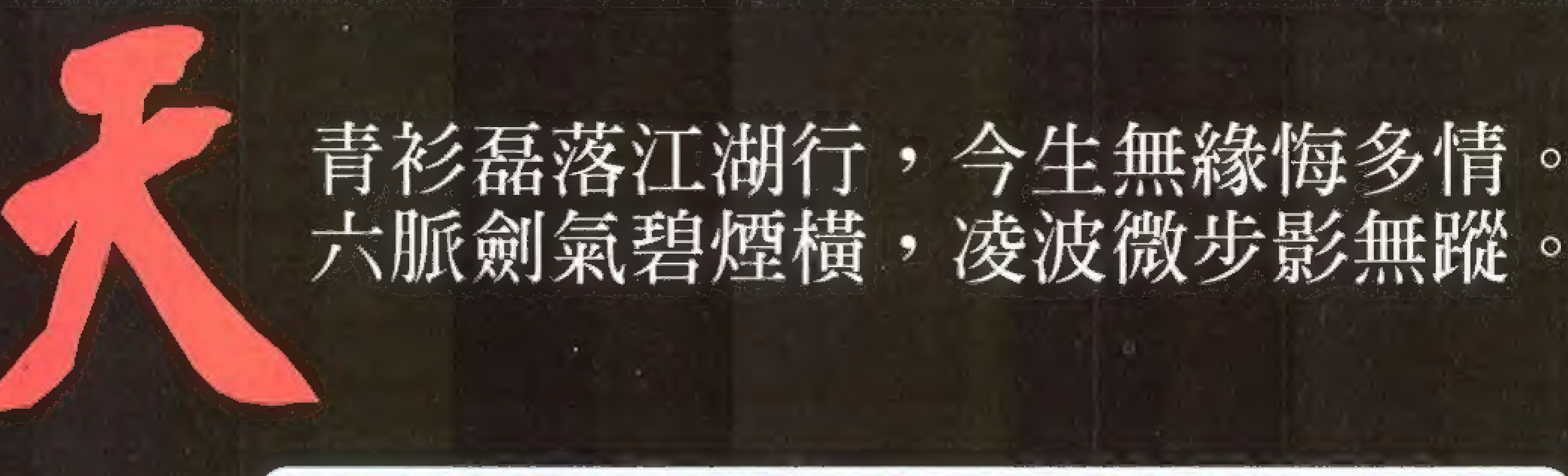
天龍



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)231 6454
FAX:(02)231 6424
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIOEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX.(02)231 6424



天龍八部



這是大理城的一個景致，段譽逃出王爺府後，便來到這個市街上，我們來看看這位風流倜儻的大哥會遇到什麼新鮮事兒....

還在發什麼呆，還不趕快去整理桌子！

唉，又有清理不完的碗盤，要是能放個假該有多好

廣場市集

來喔，來喔，新鮮上好的豬肉、羊肉，絕對沒有死豬肉啦！

今天生意清淡，一幅字畫都沒賣出去，唉！

剛採收的水果蔬菜，完全自產自銷，絕對不含農藥。

叉燒包、肉包、小籠包、好吃的包子，趕快來買喔！

我們布莊是大理城內最有名的布店，花色最多最齊全，客官儘量挑選。

布　莊







你被包圍了！
500W
歡迎試聽比較
Nuke®
超「重」低音3D発声機の正式誕生
阪京運用在Nuke上最新的「反射式核子分裂原理 (Nuclear Fission Design)」
加上西德原裝的「超高密度纖維木質(High Density Wooden Powder)」
利用家居牆面所反射來的音波並混合直接音波而產生3D立體音場，
可讓您眞正地體會3D喇叭的：解析度、低頻共振、深度、動態度、臨場感、衝擊感、
透明度、空間感、氣氛度、自然感、聚焦、瞬變...等的震憾。如果您目前已
擁有電腦喇叭，阪京更專門爲您製造了「3D發聲機升級組」，不但讓
您不需要把原有的喇叭換掉，更只要花一般150W喇叭的價格便可
直接升級擁有500W頂級3D喇叭的享受。建議您找一台既不
必丟掉現有喇叭就可升級擁有頂級享受的Nuke！
請關心您「電腦的嘴」！
5.5"
Nuke升級組 建議售價 2,200 元（稅別）
Nuke 全套組 建議售價 3,200 元（稅別）
請來電洽詢各地試聽特約門市！
消費者服務專線：
(02)332-8927
阪京實業股份有限公司
OZAKI
阪京の站誕生了！http://www.205.158.5.211/OZAKI/main.htm